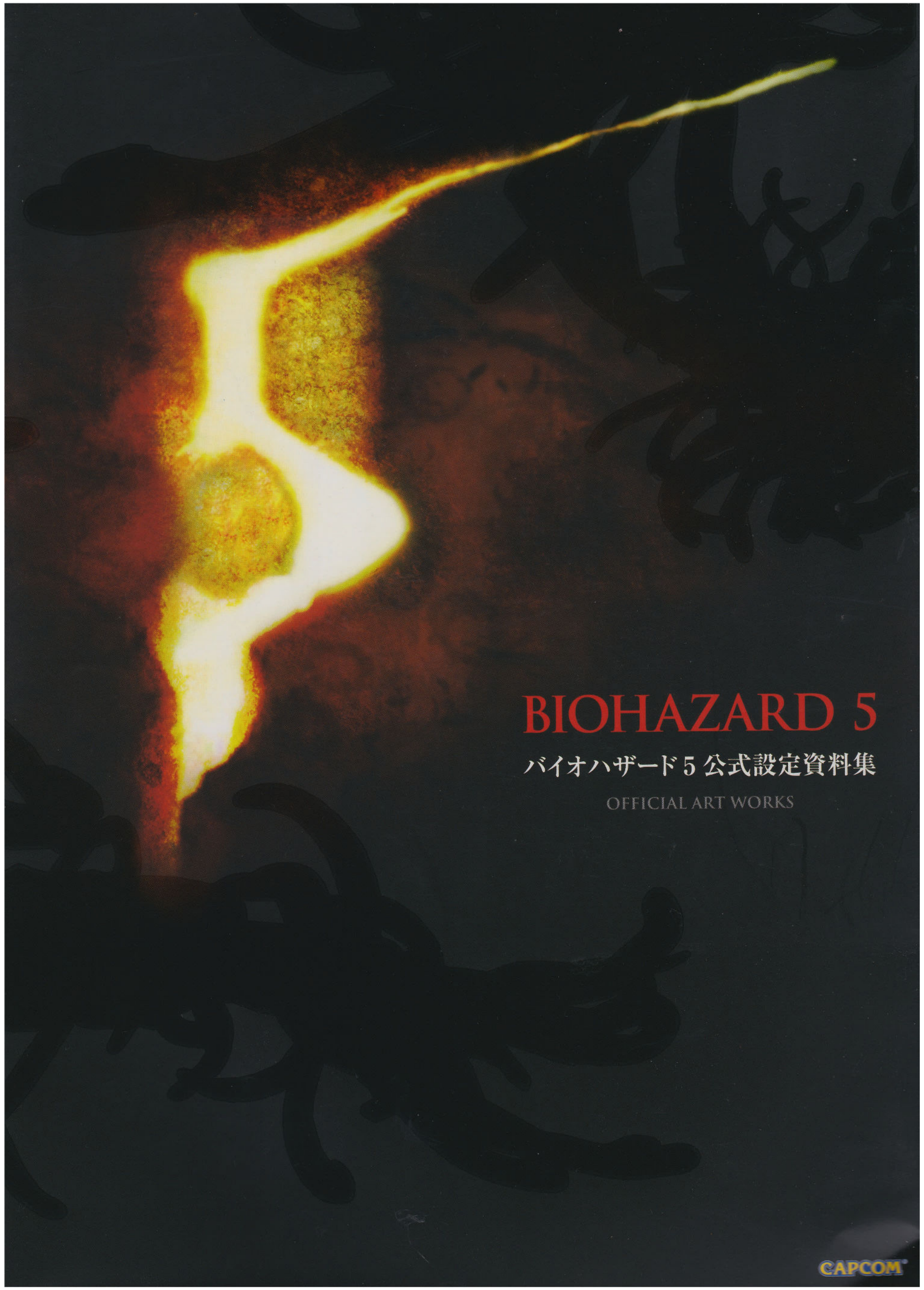
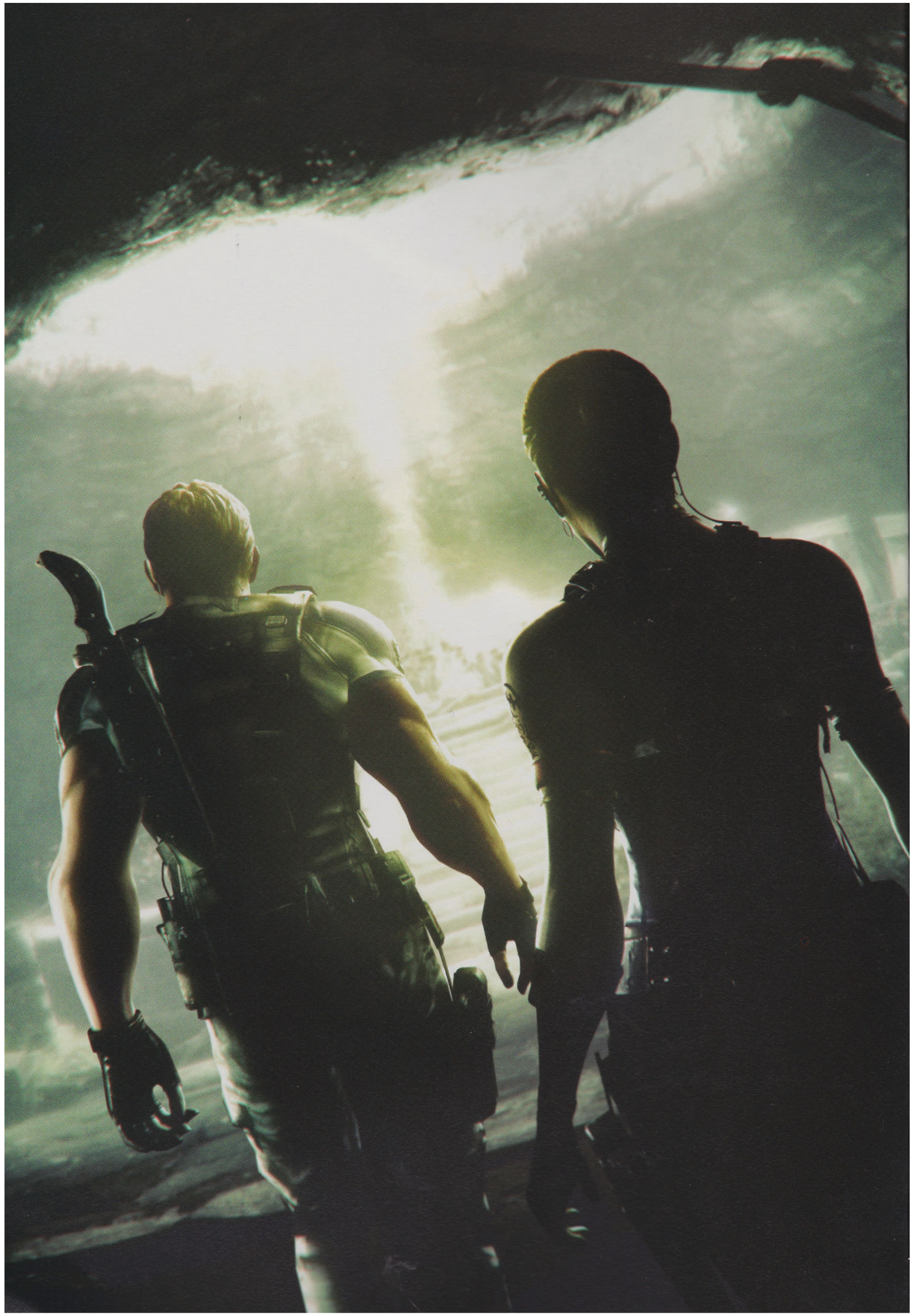
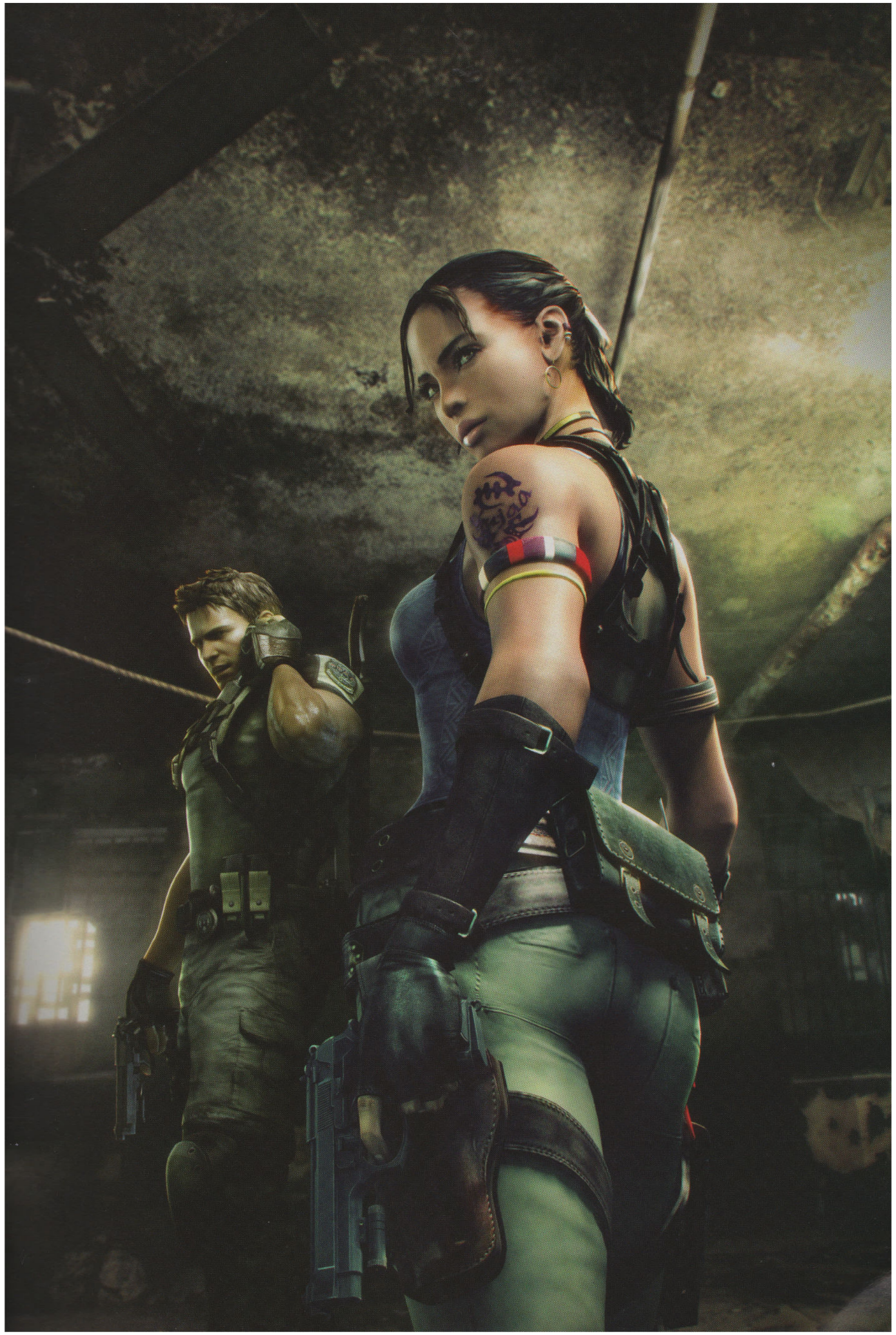

BIOHAZARD 5
バイオハザード５公式設定資料集
OFFICIAL ART WORKS
CAPCOM



















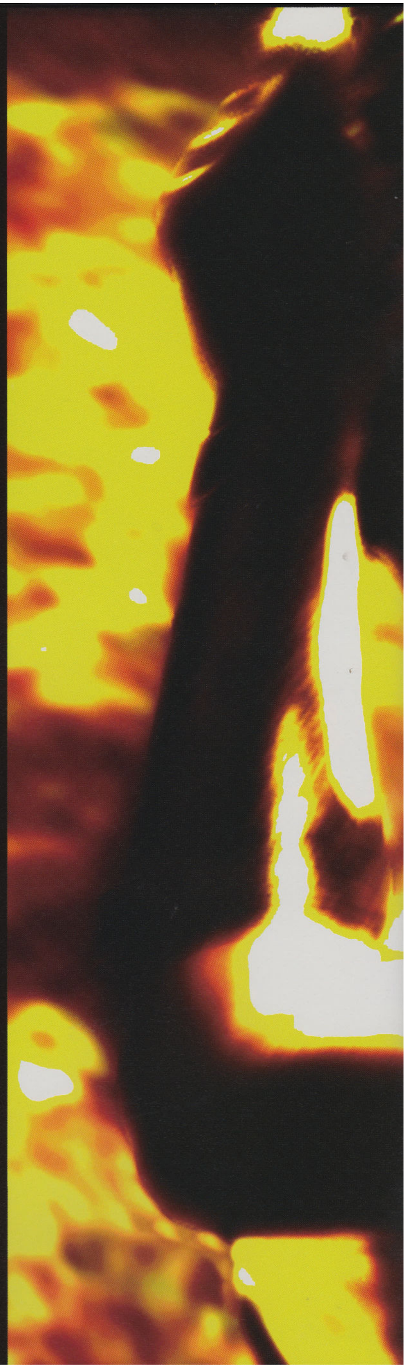




BIOHAZARD 5

バイオハザード 5 公式設定資料集
OFFICIAL ART WORKS

Contents







CHARACTER

キャラクター



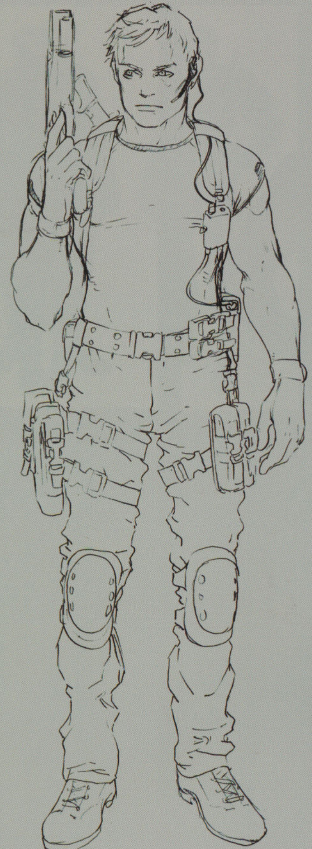


Chris Redfield

クリス･レッドフィールド



■初期デザイン







かなり筋肉が発達していますが、いずれはウェスカーと決着をつけるため、生身でも戦えるようにすごく鍛えている、という設定を反映しています。「首は頭より太く、腕の太さは人間離れしている」とダイレクトな指示がありました。実は、完成CGよりも腕はもっと太かったんです（笑）。たくさんの戦いを経験してワイルドになった雰囲気を出したくて、無精ヒゲや無造作な髪などで粗野な感じに。ビハインドカメラなので背部の目立つところにクリスの“記号”としてナイフを置いています。クリーチャーと戦う任務が多いだろうと思って、鍛え抜いた腕だからこそ振り回せるナタのように大きなナイフにしました。（キャラクターモデリング：山形 陽介）

リアルさを求めていたので、装備に詳しい方にホルスターやサスペンダーを実際に作っていただいて、ナイフの位置のチェックなど細かいアドバイスをもらいました。（ディレクター：安保 康弘）

■決定稿（戦闘時）



■バリエーション



■決定稿（潜入時）



アクションヒーローとして軽快に動ける服装で、ミリタリーとスポーツウェアを格好良くミックスさせたいという狙いがありました。イメージカラーはグリーンです。僕もミリタリーものの装備品が好きなのですが、プロのエージェントのクリスならこういうのを選ぶだろうと考えながらサスペンダーやギミックを仕込みました。次世代機ということで布地の質感やディテールも描き込んでいます。彼は制服にこだわらないから吸汗速乾性の機能的なスポーツウェアも着るだろうと。単独行動が中心のクリスと、チームで動くBSAA隊員は服装の面でも対比させました。武器装備前で旅行者のフリをしている時に着ている服は、サファリジャケットのイメージです。（山形）





■アナザー・コスチュームアイデア





隠しコスチュームはゼブラが使われましたが、スタッフからは他のアイデアも出ていました。よりワイルドでちょっとワルなのもいますね（笑）。（山形）
左下は女性スタッフに好評でしたね。ガイコツやドラム缶などネタっぽいものがありますが、『バイオハザード』（以下バイオ）は伝統的にこういうお遊びが入っているので、その流れで出てきたアイデアです。（安保）



Sheva Alomar

シェバ・アローマ



■初期デザイン



■バリエーション

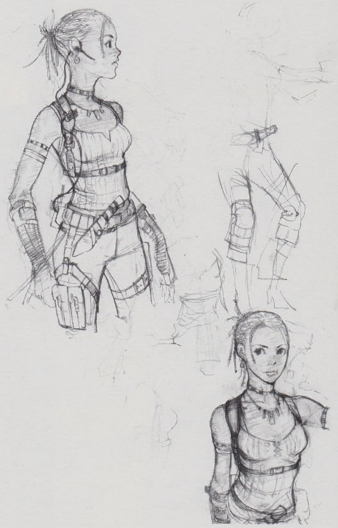


最初は「現地で知り合った私兵」の設定でした。Co-op プレイになったことで相棒になり、もう1人の主人公となってデザインを変えています。イメージカラーは、他のキャラクターとかぶらない色にしようと、ラベンダーに。従来のバイオは色の彩度が低かったのですが、アフリカの日中が舞台ということで、味方として視認しやすいようにきつめの色を選んでいます。シェバはその影響を大きく受けたキャラクターですね。ラベンダーカラーを軸にしてデザインを考えていきましたが、個人的には使いにくい色なので苦労しました。上の5点はラベンダーに決まる前の初期案です。(山形)

左の絵は、開発スタッフ間で「隠しコスチュームにしよう」という根強い意見もありましたね。(安保)









頼りになりつつも守りたくなるような女性なので、マッチョがいいのか、細身がいいのか模索していましたが、「ほっそりした方が好きや」と言う安保さん（笑）や開発内部の意見を参考にまとめていきました。（山形）
女性的過ぎても戦うイメージが弱くなってしまいますから、武器を持っても違和感のない程度に筋肉はあります。顔は「もっと可愛くしてくれ」というスタッフの声を反映して変遷しています。唇の厚さがポイントです。（安保）

シェバでプレイすると左からのカメラになるので、タトゥーを左肩に付けました。“shujaa”というのはスワヒリ語で“英雄”といった意味があるそうです。シェバが強い決意を持って彫ったタトゥーなのでしょうね。（山形）

サブキャラクターの1人だったシェバはシナリオとともにいろいろと変わっていきましたが、Co-opとなった時点でBSAAのエージェントとなり、戦うイメージを強めてもらいました。（安保）
体術を使うキャラクターなので、BSAAとして最低限の隊員装備を身に着けつつ、軽快な服装になっています。（山形）

■決定稿

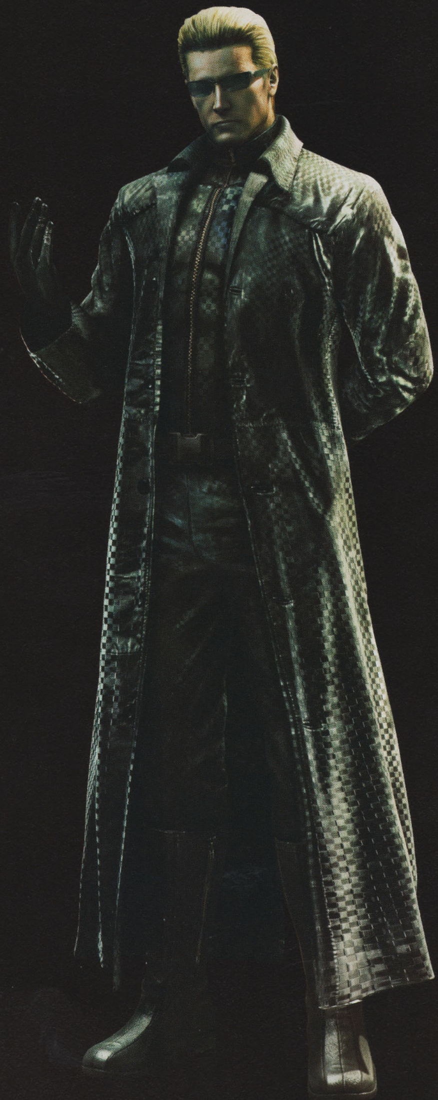




Albert Wesker

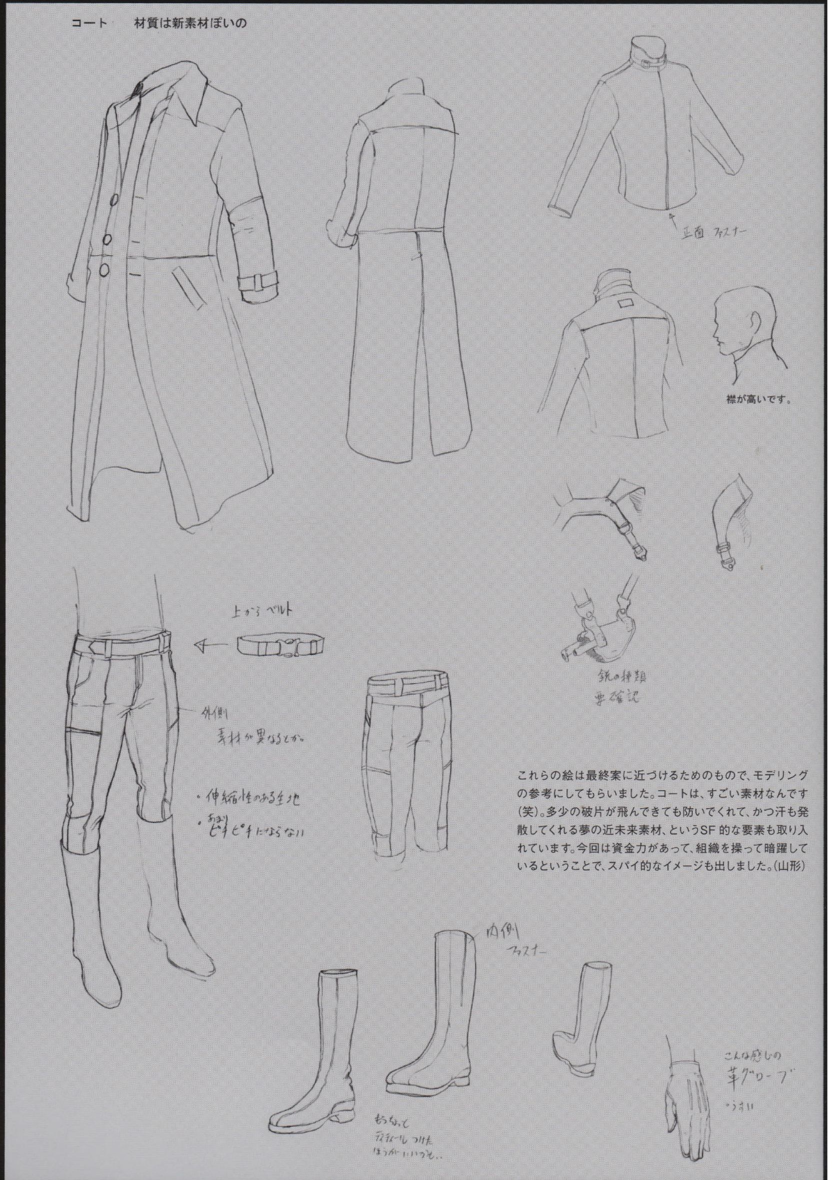
アルバート・ウェスカー



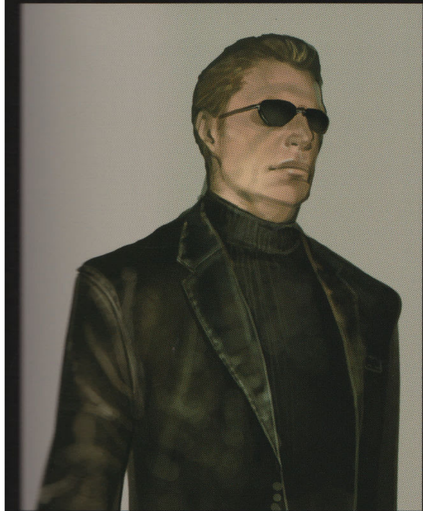




■初期デザイン



これらの絵は最終案に近づけるためのもので、モデリングの参考にしてもらいました。コートは、すごい素材なんです(笑)。多少の破片が飛んできても防いでくれて、かつ汗も発散してくれる夢の近未来素材、というSF 的な要素も取り入れています。今回は資金力があって、組織を操って暗躍しているということで、スパイ的なイメージも出しました。(山形)



■決定稿



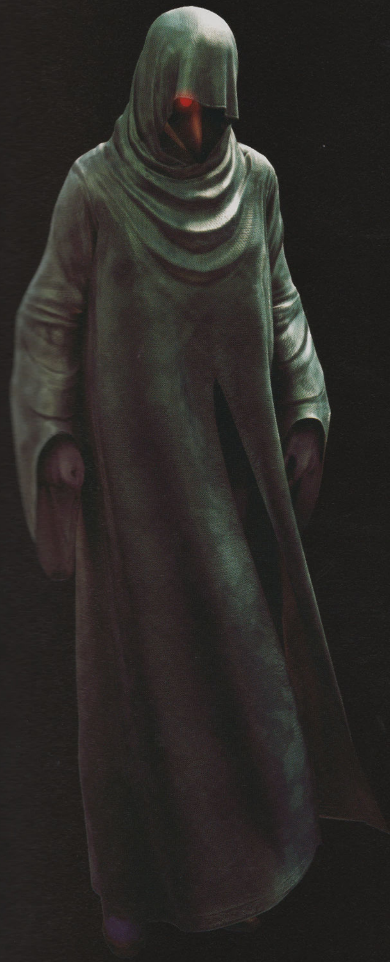
イメージがきちんと固まっているキャラクターなので、大きく変えないようにしています。以前はイメージカラーが紫や紺ということもありましたが、今回は黒です。これまでは爬虫類的で無機質なイメージですけれど、彼の目的がシナリオで語られているので、少し人間味を出しています。「超人だから銃は必要ないのでは?」という意見もありましたが、どうでもいい相手を始末する時は面倒なので銃を使うイメージがあったため、ホルスターを着けています。ダッシュやパンチで戦うのは本気の時だけで、ウェスカーはそういうプライドやダンディズムに満ちた男なんです。ウィルスの力で強くなっているので、マッチョではなくスマートになっています。その方が知的さも出しやすいですね。ラスボスでもありますから、クリスに負けないぐらいの存在感を出そうと意識しました。(山形)
今回はウェスカーもだいぶ年をとっているので、顔には相応のしわが刻まれています。(安保)

Jill Valentine

ジル・バレンタイン

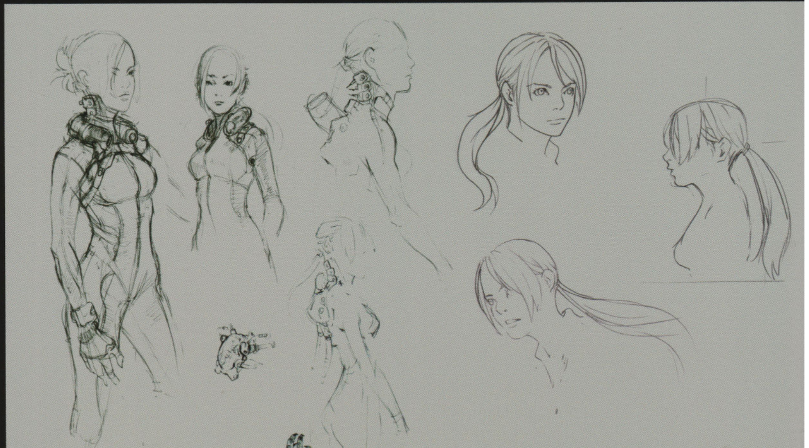


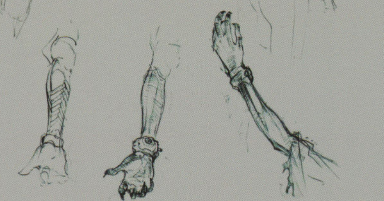




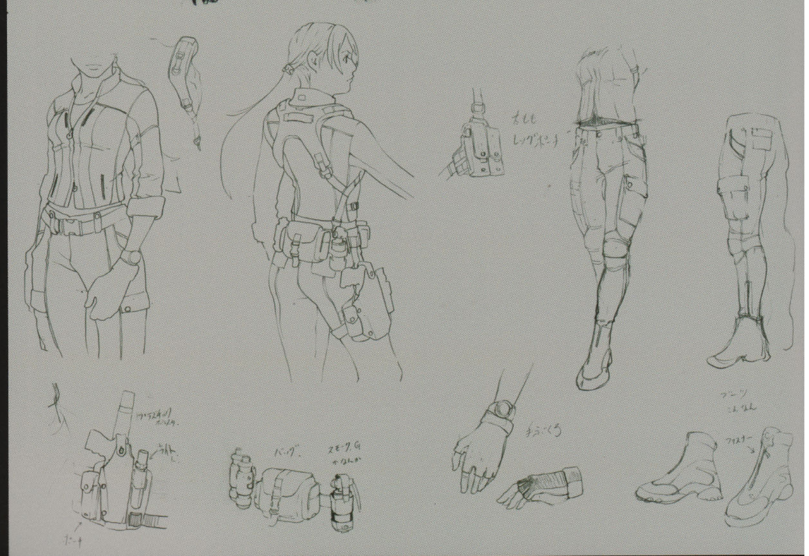


■初期デザイン





ウェスカーに捕まる前と敵として登場する時とで服装を変える指示は特になかったのですけれども、違うものにしたかったんです。超人的な動きもしますし、捕まって何年も経つのに同じ服じゃかわいそうで(笑)。実験されていた経緯があるので、体にフィットした実験用の服になっています。(山形)
制御装置を頭に取り付ける案もあったのですが、企画担当から「胸の方が胸元を開けてセクシーだろう」と。誰からも反対はなかったですね(笑)。(安保)



■決定稿



■決定稿(回想時)



イメージカラーのブルーは踏襲しています。本来は茶色の髪が、敵として現れた時に金髪になっていることで変貌ぶりを印象づける結果になったと思います。肌や血管などの質感を丁寧に出すようにブラッシュアップし、唇の厚ぼったさや大きめの目と鼻などタヌキ顔の特徴を強調していきました。服装はジルらしい色を使いながらミリタリーとスポーツウェアをミックスして、未来っぽい素材も使っています。上の2点は初期に描いた絵で、このイメージですんなりと決まりました。ジルが仲間としてBSAAで従事している時の服装です。(山形)
以前は、ジルが仲間としてクリスやシェバと行動するというシチュエーションも考えられていたんです。(安保)

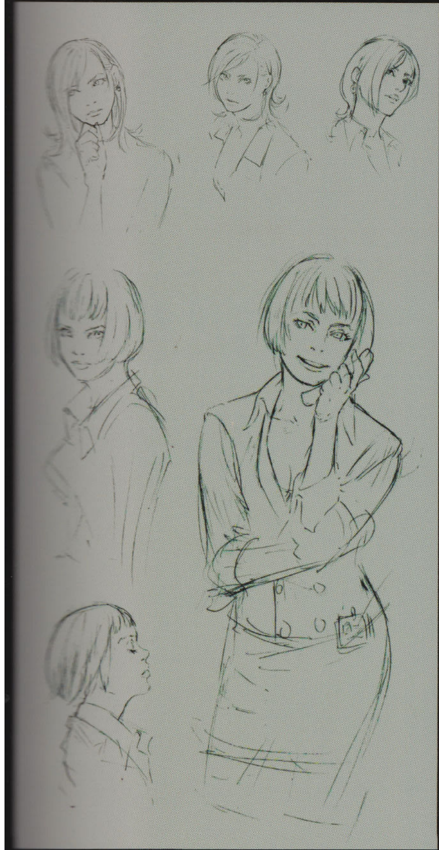
Excella Gionne

エクセラ・ギオネ





[redacted]デザイン（秘書）





エクセラは当初、秘書という設定で、男性社長が別のキャラクターとして存在していました。その頃に描いたもので、今とかなりイメージが違っていますね。ウェスカーと深い関係にあるセクシーな秘書です。社長は暗躍する悪者で、当然秘書もその片腕として暗躍していて。後でエクセラを社長に格上げしようってことになって、セレブっぽく知的でエレガントなイメージに変更になりました。（山形）

■決定稿



この2点のイメージ画は、高松さんが描いたエクセラの最終的なデザイン案です。大人の女性で、自分の手で成功を掴んだ自信に溢れています。実際に綺麗なモデルさんを撮影してモデリングしています。横から見えそうな胸や剥き出しの肩がイベントシーンでは強調されるようになって、そんな楽しみもあるキャラクターでしょうか（笑）。同じ相棒にしても深い絆のクリスとジルと違って、ウェスカーとエクセラは利害関係で繋がっているという対比もイメージしました。（山形）

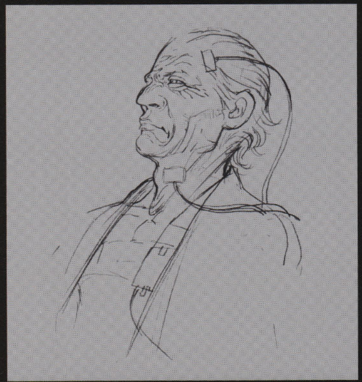
Ozwell E. Spencer

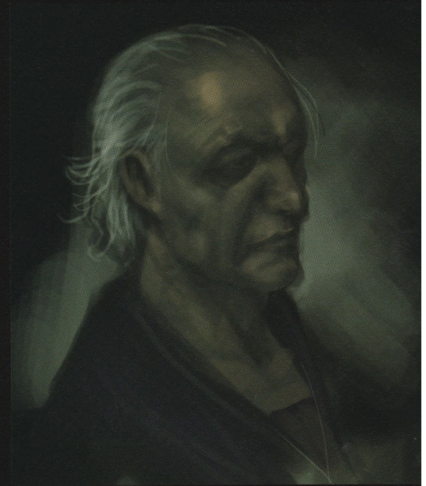
オズウェル・E・スペンサー





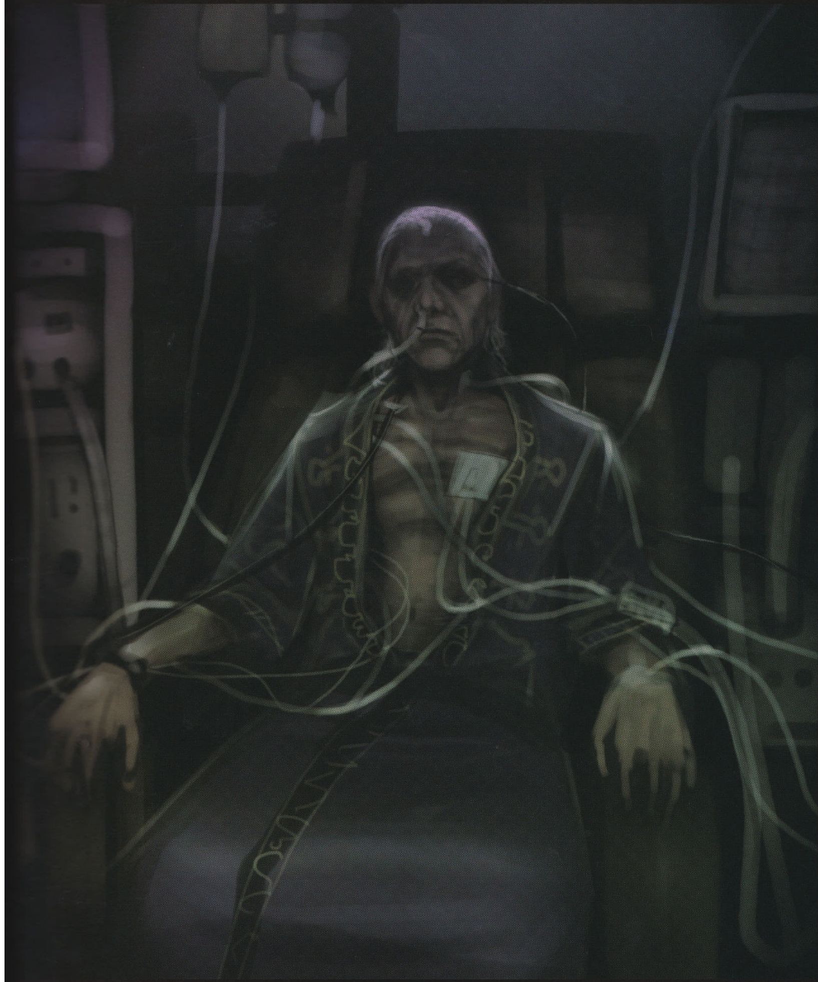
■初期デザイン





歴代シリーズで名前だけは出ていた人物ですが、初めて姿を見せました。老い先が短くてミイラみたいですが、この世への執着から目だけは活き活きとしています。彼としては、今後のいろいろな計画を考えていたんでしょうけど……。シリーズで暗躍してきた人物なので、服装は豪華にしつつミステリアスに描いています。(山形)



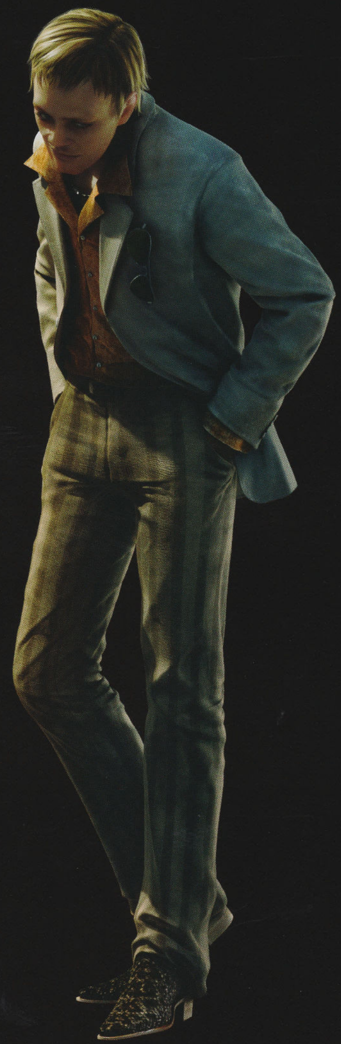


次世代機ということで、法線マップという立体を詳細に付けられる機能でシワを表現しています。(山形)
法線マップとは、平面に描かれたシワや血管に高さを付けて立体的にして、段差の部分に光をあてることにより、さらにリアルな表現が可能なマッピング技術です。例えば服のシワなど、モデルの立体としての凹凸はないのですが、ライトが当たると法線マップに反応して陰影が生じ、あたかもモデリングされているかのようにシワの立体が表現されます。立体だけれども絵ですから、何度も画面で見ながらテクスチャーを調整します。スペンサーはモデルさんの顔をキャプチャーし、本来のシワを活かしながら描き足して、その後法線マップで表現を高めていきました。(キャラクターモデリング リードモデラー：福井 誠)

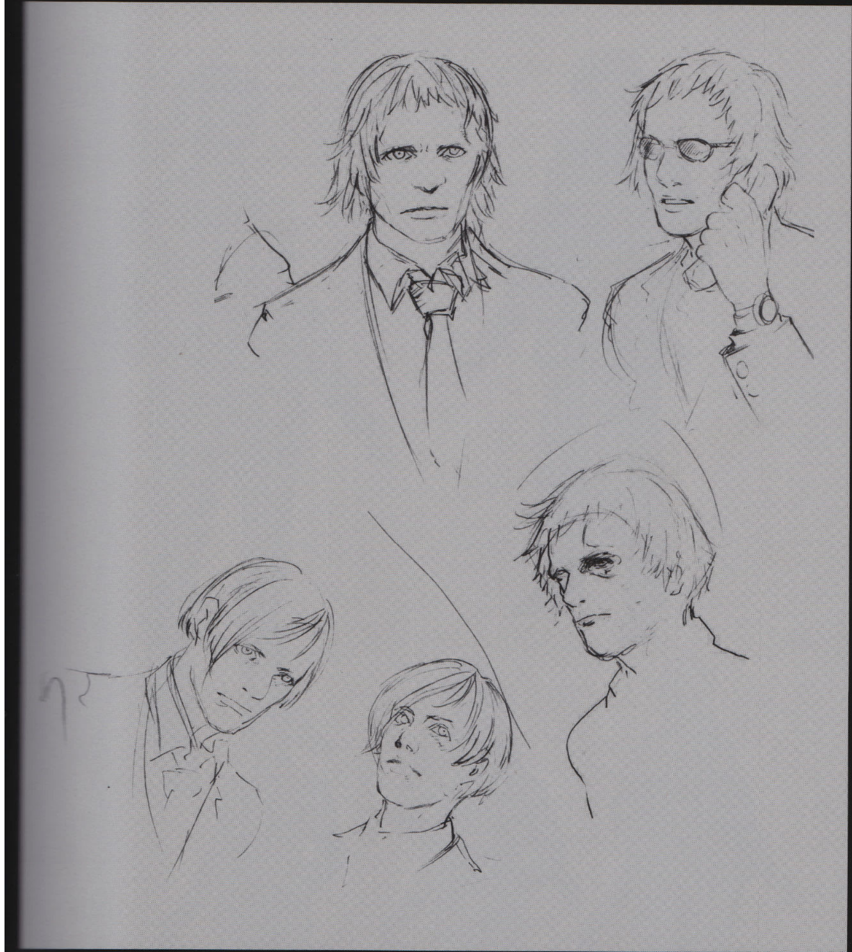
Ricardo Irving

リカルド・アーヴィング





初期デザイン



初めは“暗躍するいびつな人間”というコンセプトがありました。悪いことをたくさんやりたいのに、どこか抜けているという人物です。それを彼自身、無意識にコンプレックスに感じていて。ハンサムなんだけど歪んでいるというような、ギャップのあるキャラクターなのかなと思っていた時期がありました。最終的には、小悪党ぶりが顔に現れましたね。(山形)

■初期デザイン

思い詰めた重いキャラクターが多い中にあって、唯一明るめで羽目を外した存在です。モーションキャプチャーの役者さんの演技が大袈裟でいい味を出してくれていたので、イベントシーンが出来上がってきたのを見て、スタッフ一同が「これだ！ イメージがぴったり！」という感じでした。一番格好悪い、ダメダメなキャラです。がんばれよ！ と声を掛けたくなるような（笑）。僕はアーヴィングが大好きです！（安保）





■決定稿(大)とバリエーション







着飾ることで自分のコンプレックスを埋めようとするような、どこか悲しい人間というイメージがありました。ラフで個性的だけど高級な服を着て、ヘビ柄の靴を履いて、スポーツカーから格好つけて乗り付けてくるような（笑）。そう思って、高そうな服装をいろいろと描いたものです。（山形）



Josh Stone

ジョッシュ・ストーン

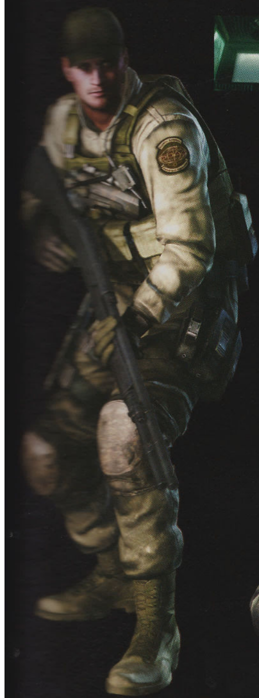


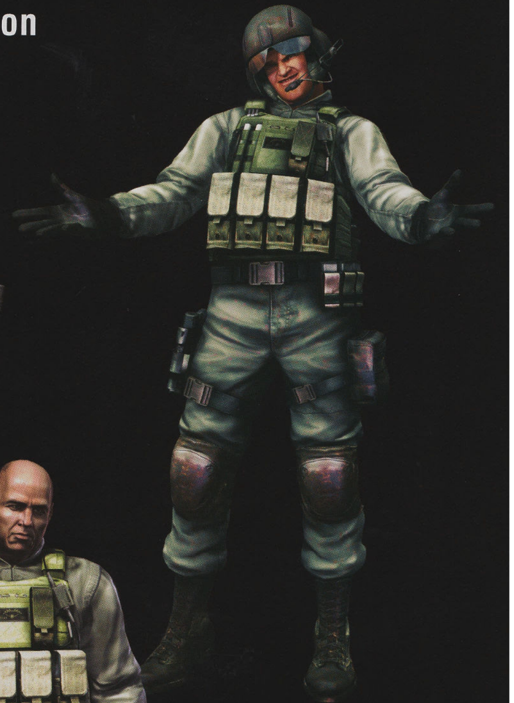
モデルさんがかなりハンサム過ぎて中性的な感じだったので、制作サイドで少し崩して頼り甲斐のあるイメージにしました。ジョッシュは人間的にも良くできた人物です。(山形)
何でもないキャラクターだったはずなのですが、開発内では人気が高いです。脇役なのに時々"男前演技"というか、渋いキメ顔をするんですよね。(安保)

Dave Johnson

デイブ・ジョンソン



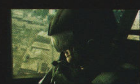






Kirk Mathison

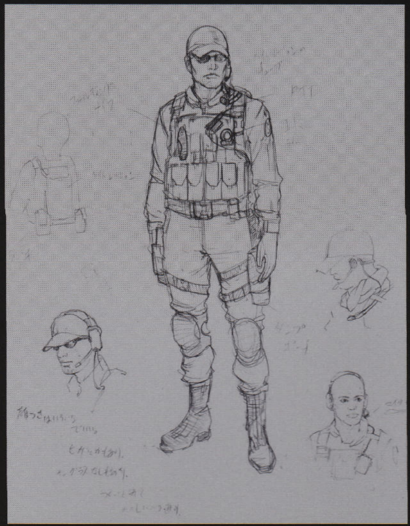
カーク・マシソン



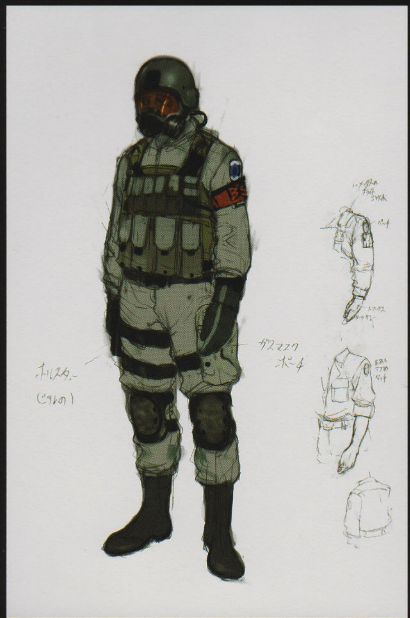
Dan DeChant

ダン・デチャント







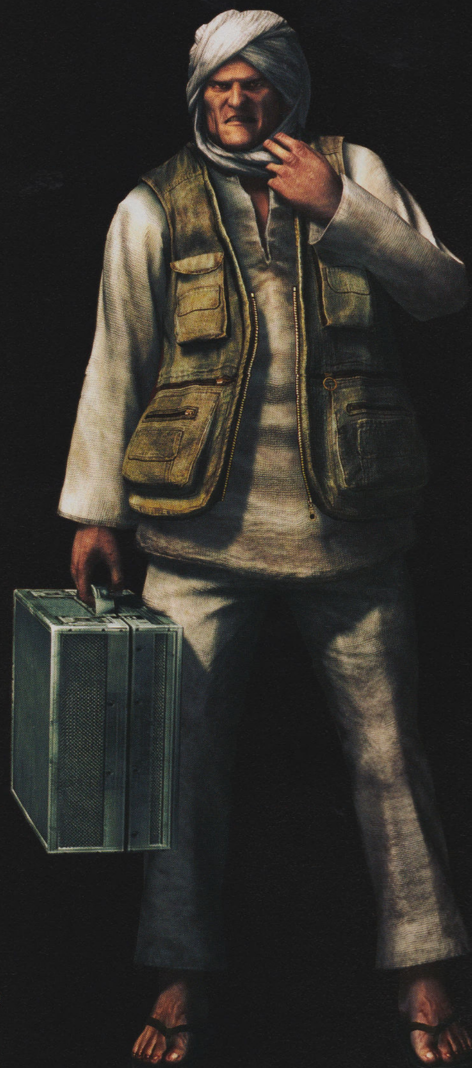


デチャントとカークのアルファは短時間で屋内戦を担当するチーム、ジョッシュとデイブのデルタは屋外で長時間の作戦行動を担当するチームなので、装備品や服装が少し違います。ミリタリーアドバイザーの方から意見を聞いて、車を運転するデイブはホルスターを太股ではなくて胸元に着けています。アドバイスは細かい部分にも反映されていて、アルファは制圧した部屋だというサイン用の発光するスティック状のケミカルライトを持っていたり、フラッシュグレネードが背中に並んでいたり。背中には、水を入れたバックも着けていて肩から胸元までチューブを通して水を補給するハイドレーションシステムも使用しているんですが、それらは画面では全然見えませんでしたね（笑）。（山形）

Reynard Fisher

レイナード・フィッシャー

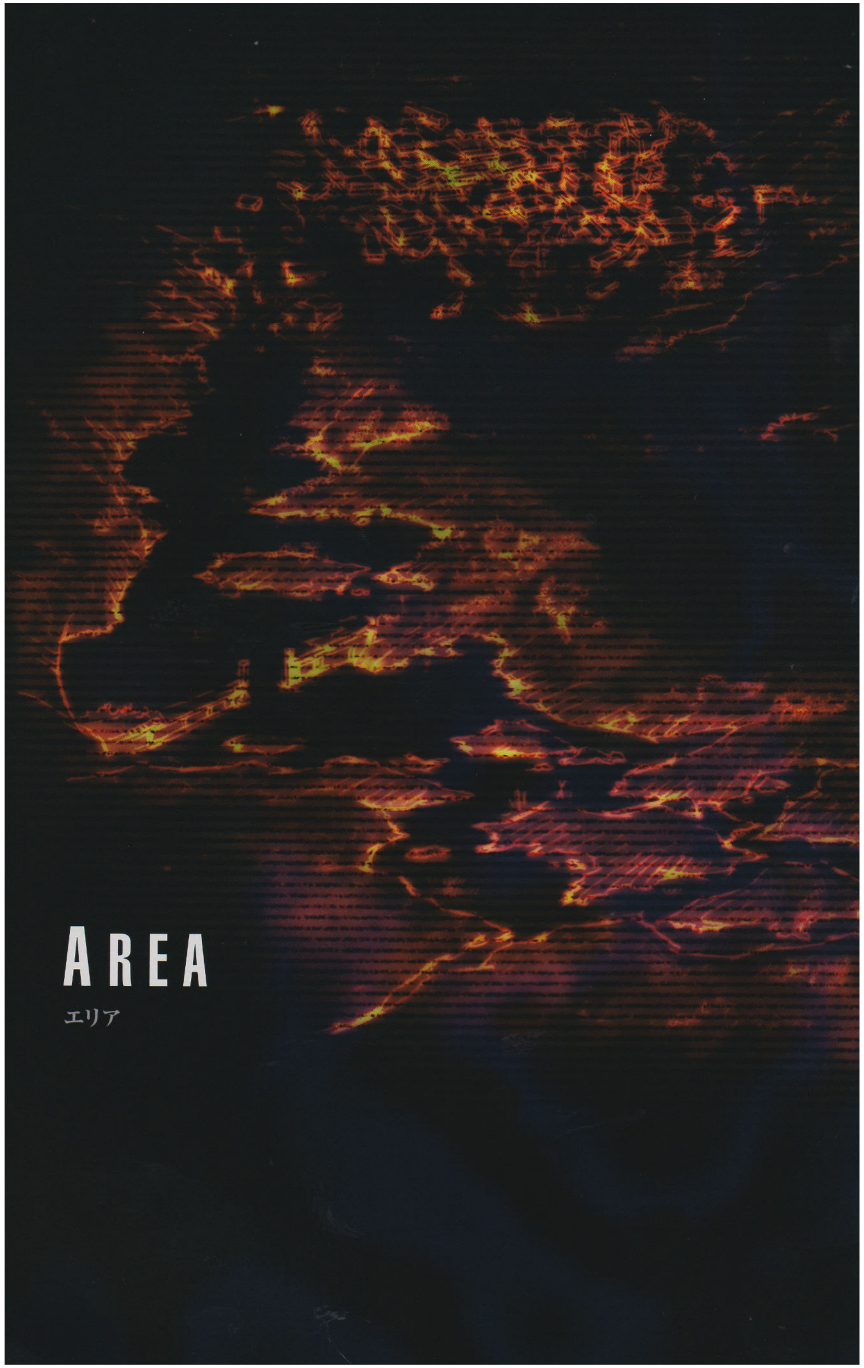


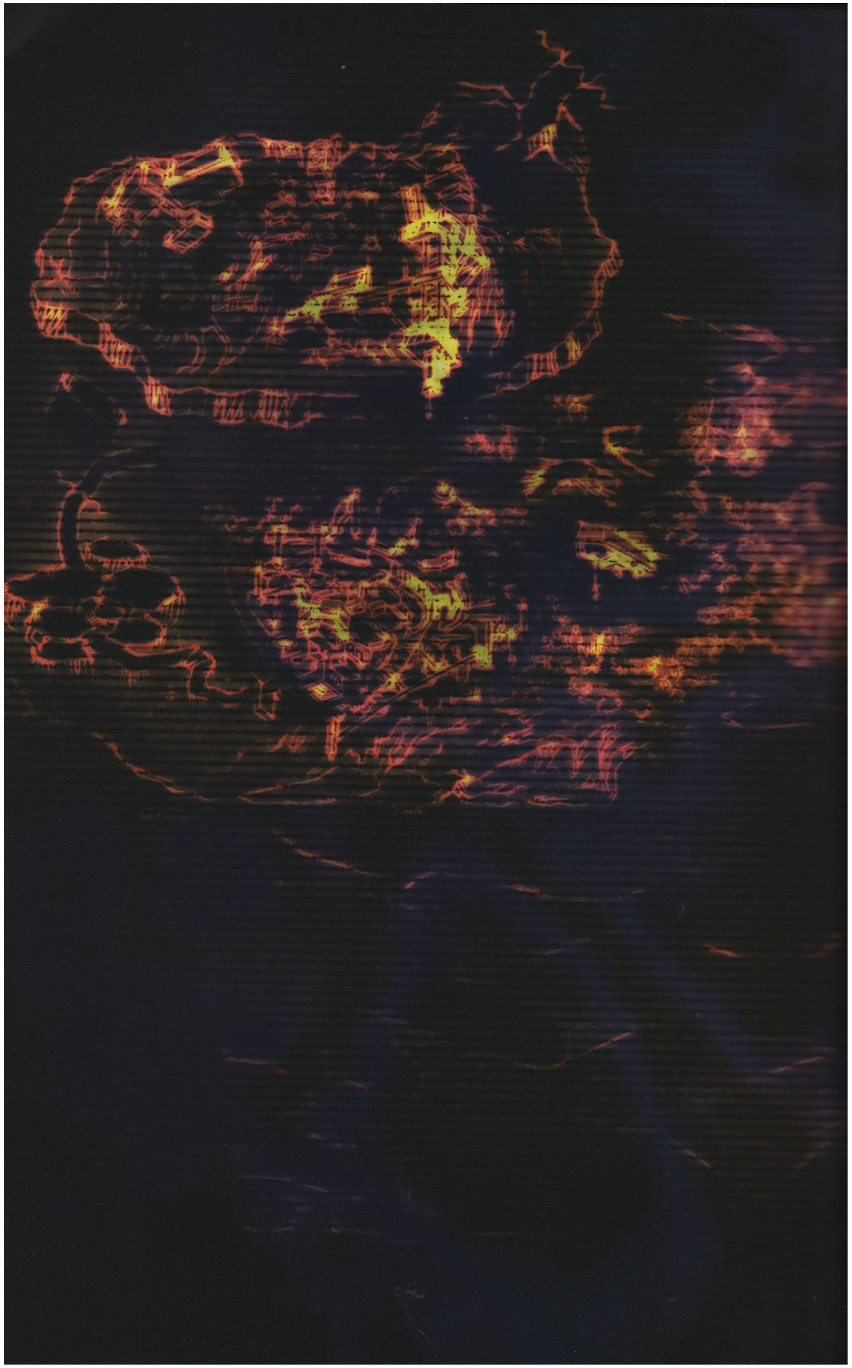


[illegible]情報収集して、クリスたちに装備[illegible]という役目を持っているキャラク[illegible]
[illegible]」と言いながら出て行った[illegible]——次に見た時には彼自身が捕[illegible]っています（笑）。（山形）

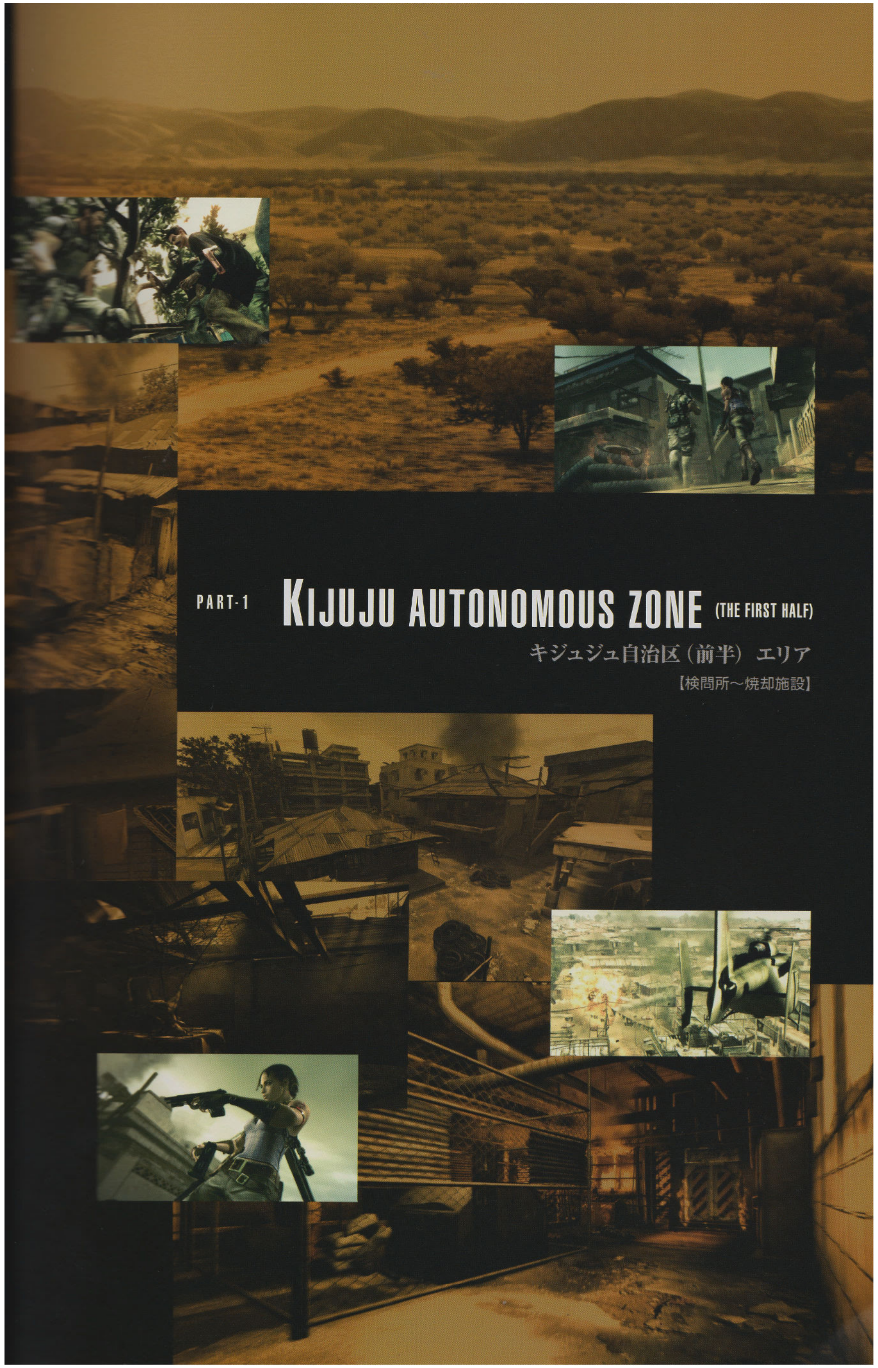
AREA

エリア









PART-1

KIJUJU AUTONOMOUS ZONE (THE FIRST HALF)

キジュジュ自治区（前半）エリア

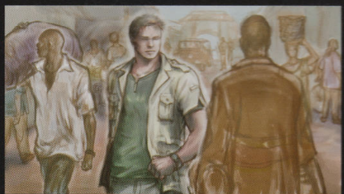
【検問所～焼却施設】

AREA

■ワールドコンセプトデザイン



■イベントイメージ



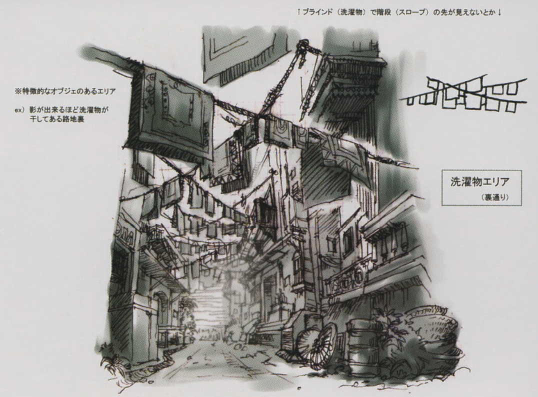
『5』で最初に作ったステージがオープニング（昼）で、全ステージで時間が一
かりました。この頃は敵がゾンビで、まだマジニもいません。初期段階では、
ウィルスがシリーズ最初の『1』に繋がるので今回はゾンビでいこうと考えて
のです。（安保）
取材写真のアフリカの街並みは近代的で、ステージをそのまま作ると逆に
リカに見えないかも……という懸念がありまして（笑）。話し合いを重ねて試
誤の末、あえてリアルではない、皆さんのイメージの中にあるアフリカに近づ
ように仕上げていきました。（アートプロダクション リードデザイナー：堀 嘉

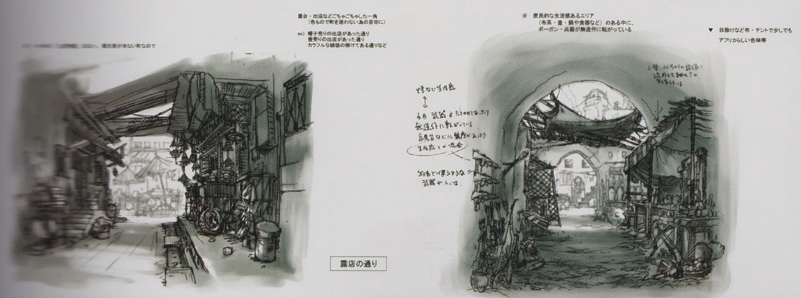
■ストーリーボード by yU+co.



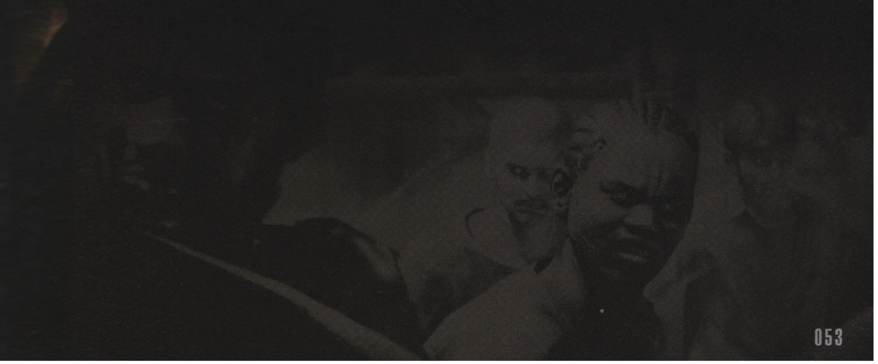
■市街地イメージ画

いろいろネタ出しをしていた初期の頃です。坂の上に布の覆いなどアフリカらしい街並みを入れよう、ブラインドなどゲームに必要な要素を入れていこう、ということで描いていた時期のコンセプトデザインです。（背景デザイン：下田 靖子）





ストーリーボードはyU+co. さんにお願いしました。シナリオ完成後にyU+co. やイベント監督のジムとイベントシーンについて何度もミーティングを行いました。どんなイメージか、どんなシーンか、何がやりたいのか、などですね。そこで、まず各シーンの象徴的な雰囲気を絵に起こそうと。僕が言葉でイメージや詳細を伝えて、yU+co. にイメージボードを作ってもらいました。ちなみに、この暗い屋内はオーソドックスな従来のバイオ的な怖さを意識しています。（シネマティクス スーパーバイザー：平林 良章）



■ストーリーボード by yU+co.



安保さんから「アフリカ感もホラー感もほしい」とリクエストがあり、明るいだけじゃなく乾いたアフリカ的な怖さを出すのがチャレンジでした。背景モデリングチームの協力もあり、皆で力を合わせて、よりいいものができたと思っています。(平林)
オープニングのクオリティーはマックスで作ろう、そのクオリティーを他のステージでも維持しようと。一番、時間と手間をかけました。検問所を含めたオープニングの構成は平林君、ジム監督、僕とで意見が分かれて、三つ巴の末に(笑)素晴らしいものになりました。(安保)

オープニングステージはゾンビの存在を前提に、現在の3倍ほどの広大なマップを作成しました。(堀)
当初、主人公はクリス1人でした。シェバと2人になり、協力アクションが追加されてマップは2回作り直したのです。マップを作る際はキメの細かい「密度感」の表現に注力しました。(安保)



■ワールドコンセプトデザイン



[illegible]イメージ統一を図るために[illegible]に描いたもので、2005年[illegible]ゲームの内容が固まっ[illegible]も初期です。手前の影[illegible]、それとまだシェバじゃない[illegible]です。『今までのバイオに[illegible]、しかもアフリカで。バイ[illegible]をどう出せばいいんだろ[illegible]にバイオじゃなくなる、[illegible]』と悩みに悩んでいた[illegible]絵ですね。(下田)

■イベントイメージ



[illegible]設定は当初からありまし[illegible]死ぬんですか!?」と聞き[illegible]ことも。衝撃を覚えながら描[illegible](下田)
[illegible]により本当に死んでし[illegible]というのも一時は用意されてい[illegible](安保)

■ストーリーボード by yU+co.

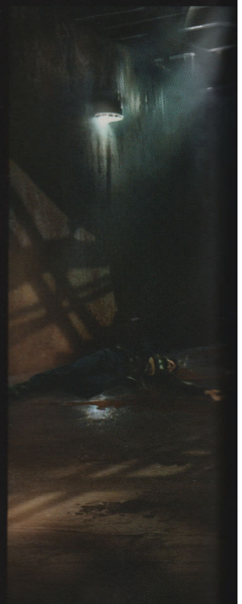


『5』として出したいものが込められた最初のシーンです。どのように大戦闘をイメージさせつつプレイヤーの皆さんをあおるのか、敵の残虐さをどう表すのかなど、いろいろとジム監督や安保さんと話し合いました。(平林)

■イベントイメージ

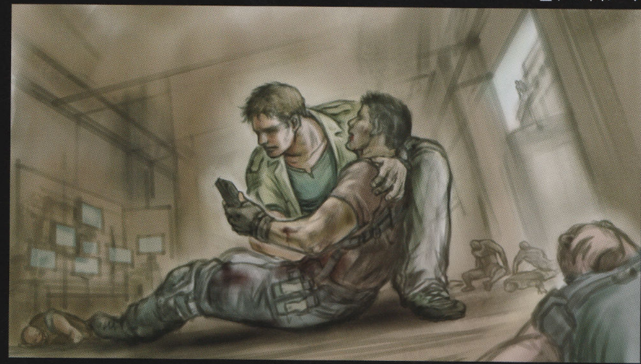


クリスが肉屋でレイナードに会うシーンのコンセプトデザインです。シェバがストーリーに入ってくるのは開発のかなり後半になるので、私が描いたほとんどの絵にシェバはまだ出てきていないですね。(下田)



前半の見どころです。ジム監督は背景やその中で動くキャラクターなど周囲も考えたカメラワークを意識していました。暗い中で暗いものをどう見せるか、背景モデルチームとのやり取りは多かったですね。僕らは各チームからの素材をエフェクトが潤沢な映像でさらに良く見せることも仕事のひとつです。ゲームと映像が乖離しないように、モデルのウロボロスを作った松下さんとは見せ方など、背景モデルのチームとは部屋の雰囲気など、イメージのすり合わせのためにさまざまなことを何度も話し合いました。(平林)

■イベントイメージ



デチャントの最期のシーンですが、モデルもない頃なので、こういう人かなぁと想像しながら描きました。隠れ家という設定のため左奥にモニターが並んでいます。「誰かに見られているところを入れてほしい」とリクエストがあったので、右のドアのところにかすかに見えるようにアーヴィングの原型になる人を描いています。(下田)

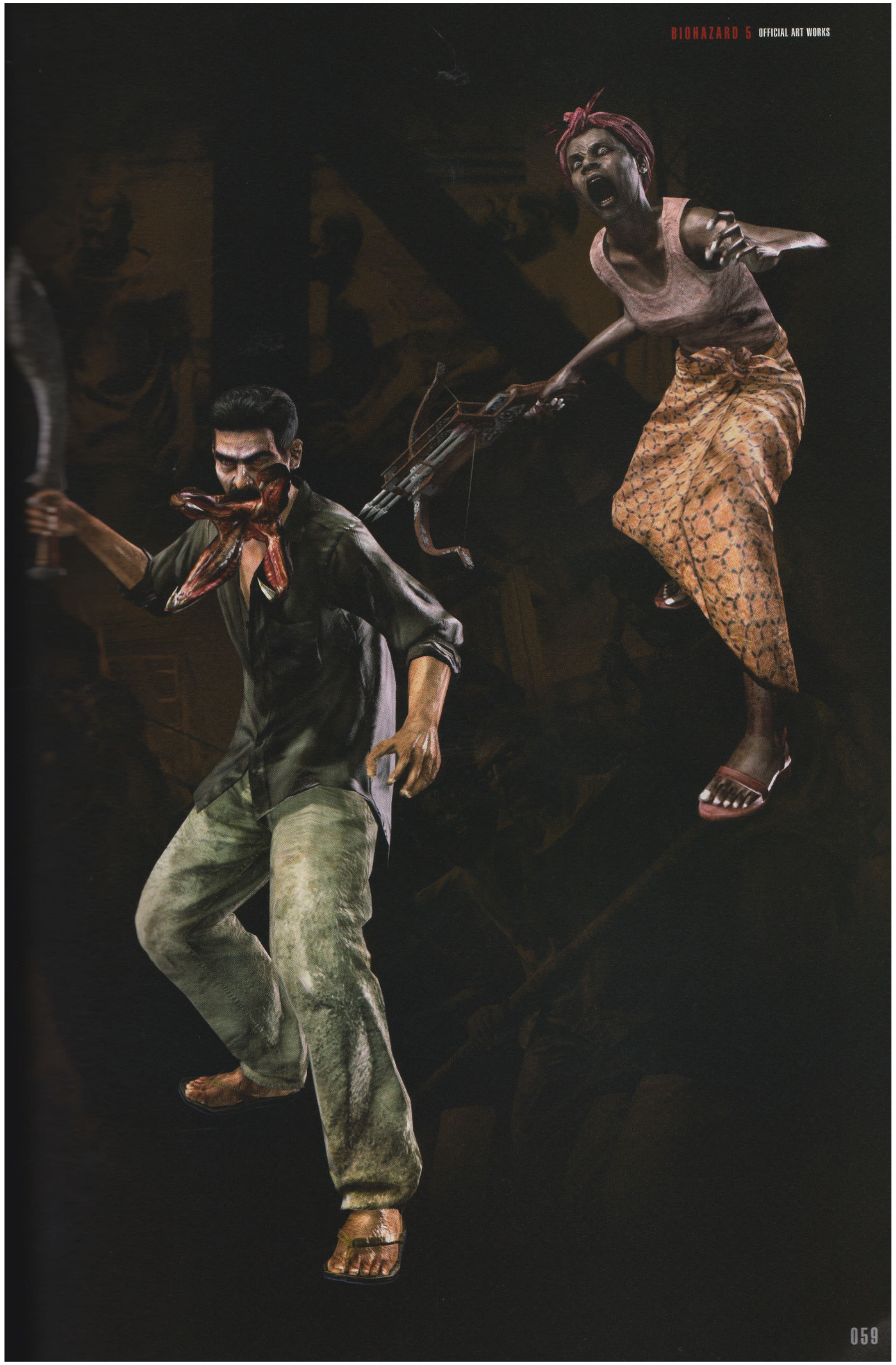
■ストーリーボード by yU+co.





Majini (Town)

マジニ（市民）

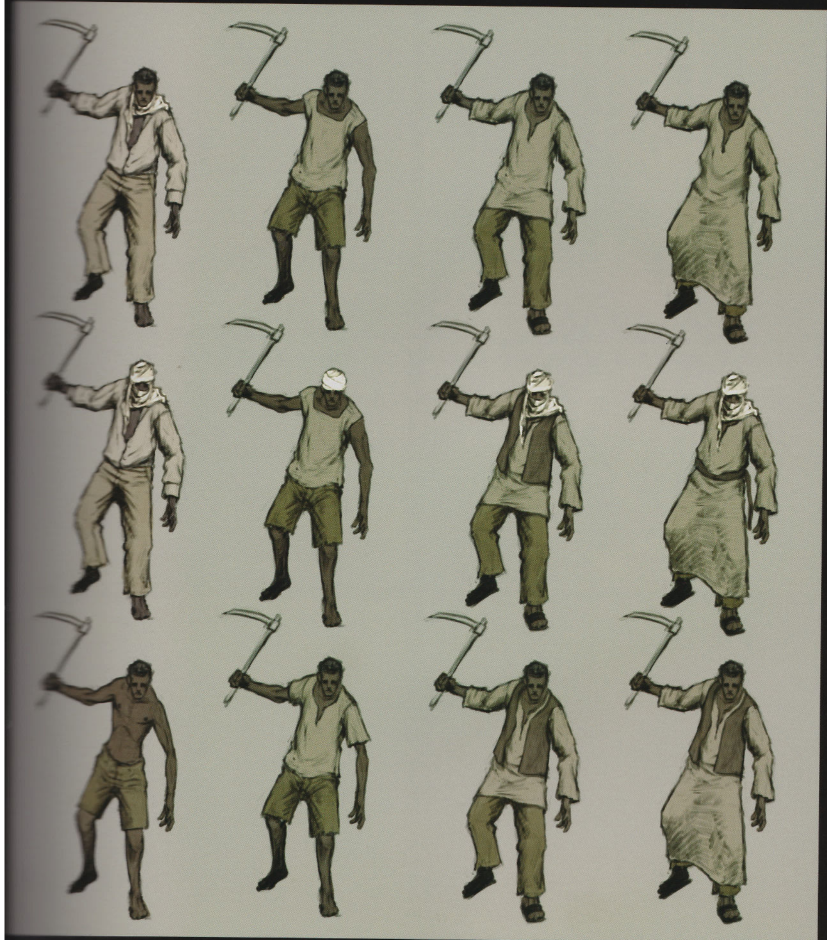


■決定稿



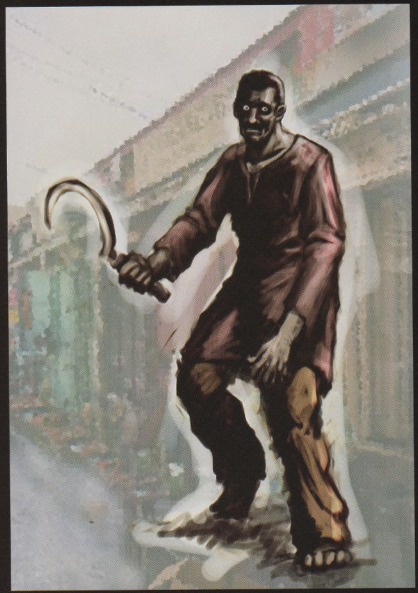
“マジニ”は悪霊を意味するスワヒリ語です。敵の名前はスワヒリ語からきているものが多いですね。上の絵は松下君が描いたのですが、この状態は人間ではなくてプラーガが寄生していることをプレイヤーの方に示す役割もしていました。(安保)
口からグシャッと出ていますが、これは『4』のガナードではなかったもので『5』のオリジナルです。外見上は人に見えるんですけどね。(クリーチャーデザイン：松下 禄範)
暗闇に入ると目が赤く光るのも、人ならざる者の記号のひとつです。屋内や日陰をエリア判定して光るようになっています。暗闇に入ると赤く光る目。カッコイイと思いました（笑）。(福井)

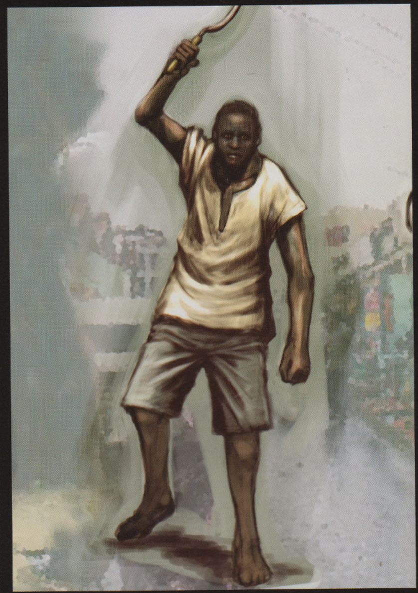
エーション



開発チームの現地取材が服装などにも活かされています。暑いのでタイトな服ではなく、着古してダボっとしたものが多いですね。でもそういった、ダボっとして柔らかく、風による動きがあるような服はゲームで表現するのが難しくて。その落としどころをずっと考えていました。布のシワをリアルに表したいと思って、実際に自分でダボっとした服を着て、いいシワになるようなポーズをつけて自宅で写真を撮っていました。その数は千枚ほどに。とても人には見せられません（笑）。(福井)

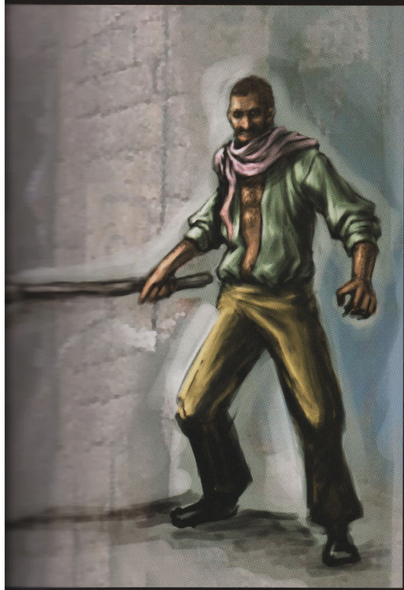
■決定稿

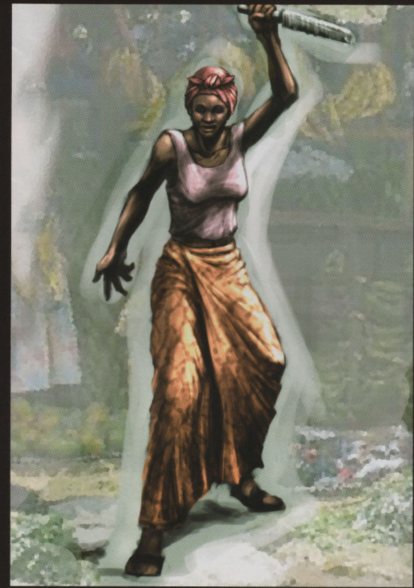


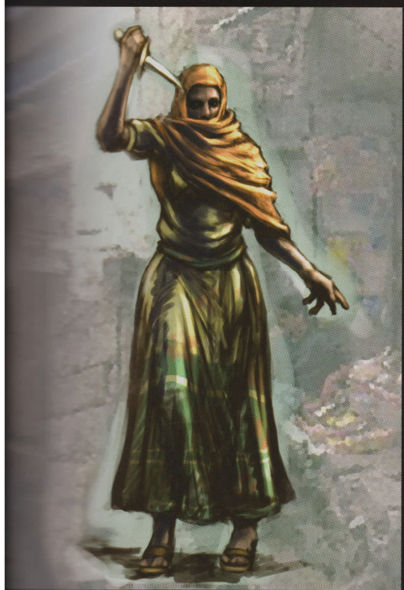












非現実的でいかにもクリーチャーらしい恐怖を前面に押し出さずに、リアルな人間に恐怖を覚える感じを出したかったんです。人の何でもない動きに怖さがあると思いました。（松下）

「一見すると普通の人。だけど、よく見たら変」というリクエストがありましたが、モデリングはかなり難しかったです。最初は目をむいているといったように微妙な表現にしていたのですが、だんだんと大きな表現になっていきましたね。（福井）

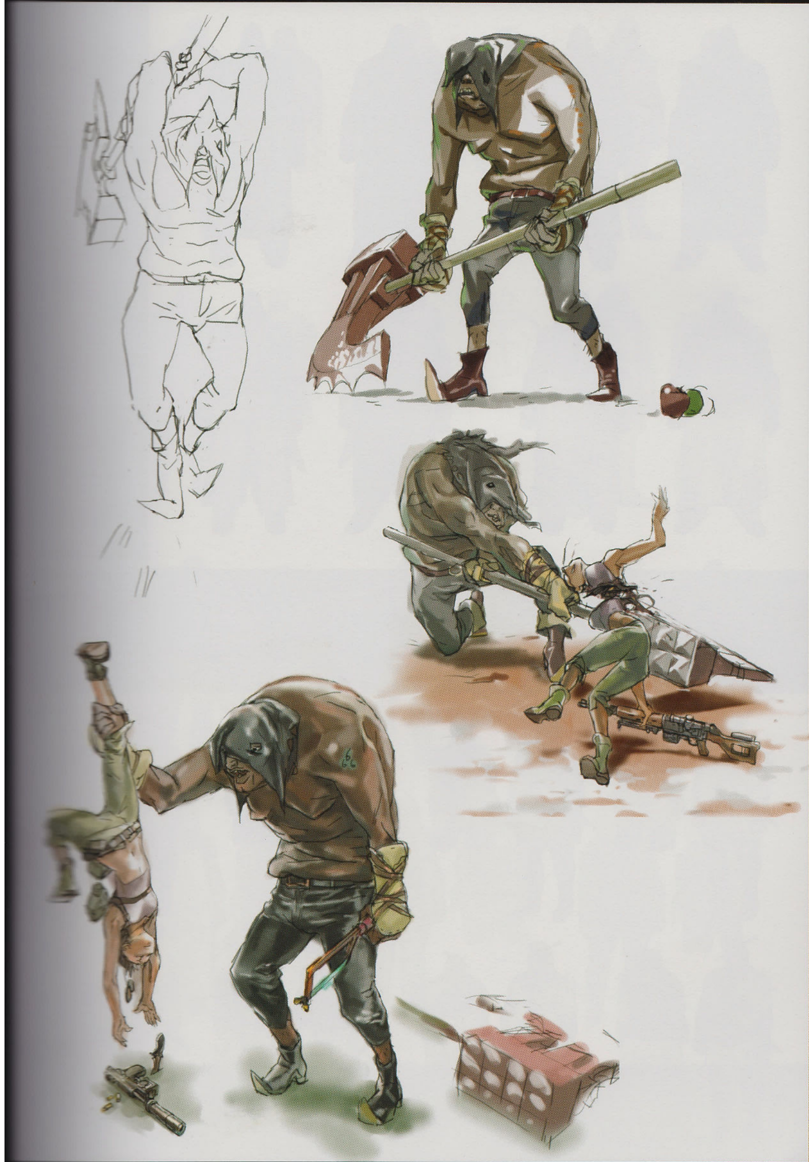
アフリカらしく、よりアクティブな動きを意識しています。集団で襲うなど組織的な行動は、ゾンビではできないことでした。（安保）

Executioner Majini

処刑マジニ



デザイン



■バリエーション



初期段階から“処刑人”のイメージとしてマスクをしているだろうと思っていました。実は、もともとはチェーンソーマジニが処刑人だったんです。巨大な斧を持たせて。しかし、細身の男が斧を振り回してもどうも弱々しいということで、処刑マジニを新たに作りました。（安保）





自らを拷問しても痛みを感じないとか、自身を痛めつけるようなイメージがあった方が処刑人として怖いかなということで、太い釘などが刺さっています。途中でいろいろなアイデアを出していますが、比較的最初からあった肉屋の解体のイメージが最終案に繋がっています。このページの右下の絵は息抜きで描きました（笑）。（福井）

Uroboros

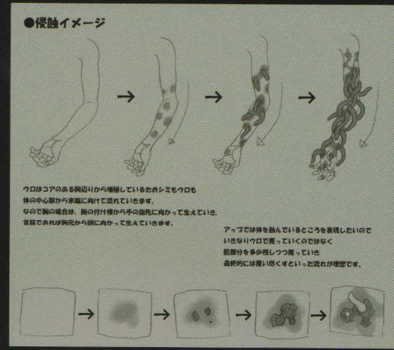
ウロボロス

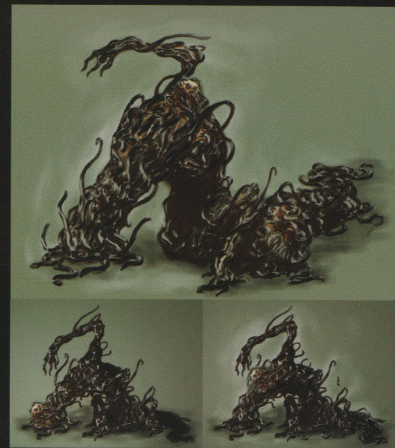




見た目に新しい技術でインパクトのある、ガツンとしたものを作りたいと思いました。『3』まではウィルスに汚染された生体生物兵器、『4』『5』は寄生生物によるプラーガですが、ウロボロスだけは特殊です。動きも含めて何となくこういう感じにしようというデザイン案をたくさん出しました。コアから大量にウニョウニョした触手が出ていますが、細胞分裂をイメージしています。(松下)





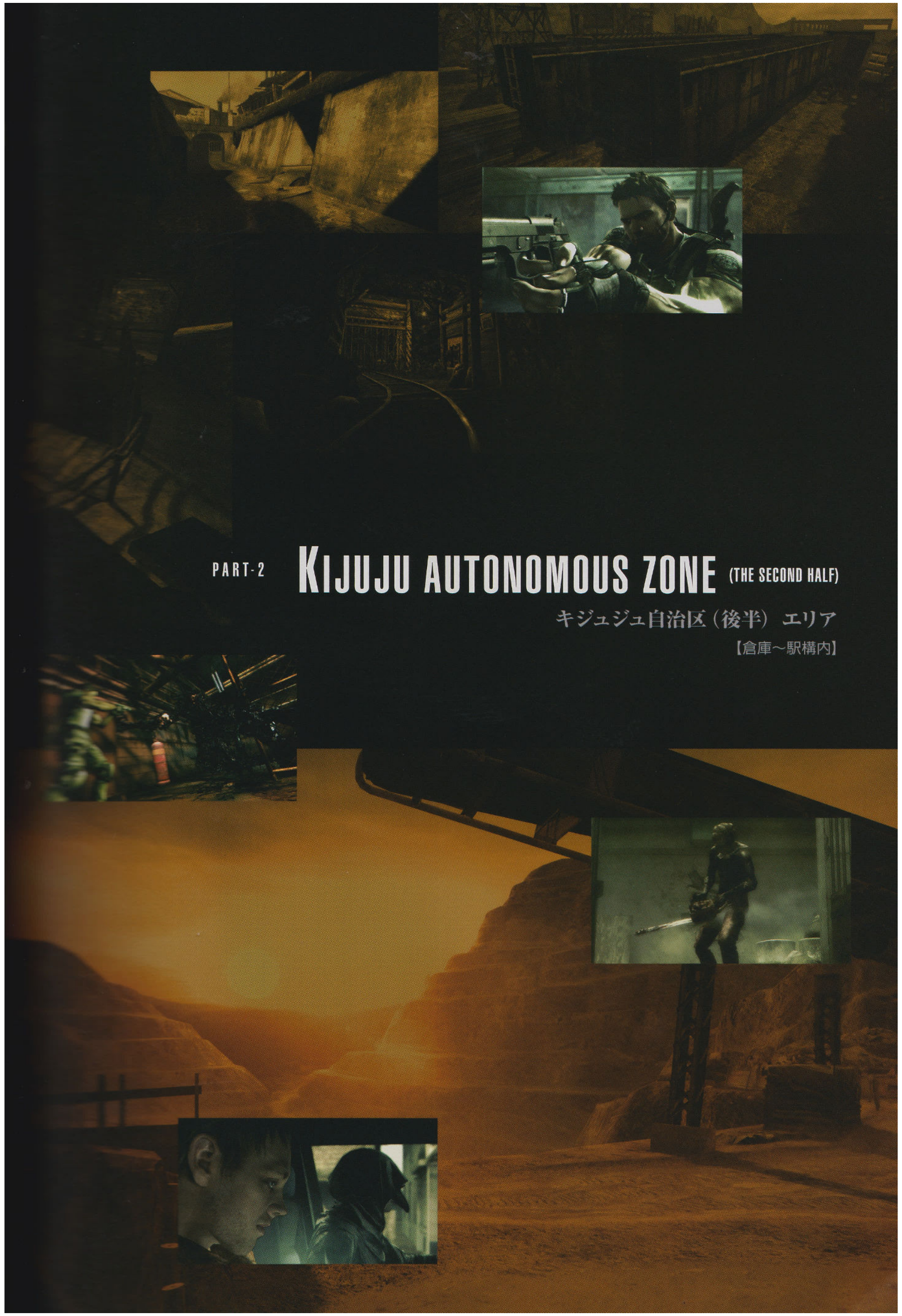


開発内では最初ウニョと呼んでいました（笑）。モデリングはかなり大変で、『5』の中で、絵的にも技術的にも最もチャレンジした敵ですね。(福井)
作る側としても得体の知れない敵でした（笑）。どう動くかとか、どこを攻撃すればいいかとか。ウロボロスのテーマは“追い掛け回す”です（笑）。ちなみにウロボロスの動きには、特許を申請しているほど新しい技術を使っています。(安保)









PART-2

KIJUJU AUTONOMOUS ZONE (THE SECOND HALF)

キジュジュ自治区（後半）エリア

【倉庫～駅構内】

■ワールドコンセプトデザイン



ピーカンで明る過ぎて南国系になってしまい、これではバイオではないだろうと。55ページの最初の絵から間もなく、バイオの世界観をどのように入れ込むか悩んでいた時期です。2005年はずっと悩んでいたかもしれません。下の走っているゾンビの絵も同じ頃ですが、チーム内で納得してもらった1枚です。日の光が差し込むところとブラインドという明暗のコントラストや、走ってくるゾンビ。皆しっくりきたようです。(下田)
試作として、このステージでまずゾンビを走らせてみたんです。(安保)

■ワールドコンセプトデザイン



■ストーリーボード by yU+co.



ここはなくなったイベントです。救援ヘリとキペペオ初登場は当初イベントでした。(平林)
ここはリアルタイムの方が面白いだろうということで、キペペオは下水道での初登場という形に変わっています。(安保)

■ストーリーボード by yU+co.



■ストーリーボード by yU+co.



■ワールドコンセプトデザイン



手前にいるのはシェバではなくジルです。初期では「ジルと仲間たち」という設定もあり、そのイメージで。ジルは茶髪ですね。「ライダーマジニを格好良くして」というリクエストがあって、太陽を背に格好良く描いています(笑)。この頃はゾンビではないのですが、名称が「マジニ」とは決まっていなかったのでガナードになっています。(下田)

■ワールドコンセプトデザイン





[illegible]は「やっぱり暗いバイオは不可欠」ということで、巨大[illegible]ステージが用意されていた頃のものです。狭い暗闇の中[illegible]バイオをイメージしています。右のタワーの絵は背景モデ[illegible]チームに提出するために描いたものなので、はっきり[illegible]ージしてもらえるように、細かい部分まで描き込んでいま[illegible]

[illegible]がかなり広かったので、自分の位置を見失わないよう[illegible]マークとして用意したタワーです。(安保)



[illegible]巨人タイプなので登場シーンを工夫しようと。ライト[illegible]と、ここのシーン担当の村上君から車のヘッドラ[illegible]たんです。一瞬明るくなってまた暗くなるアイデア[illegible]い形で収まった、印象深いシーンです。(平林)

■ストーリーボード by yU+co.





Adjule

アジュレ



デザイン(ゾンビ)



■決定稿



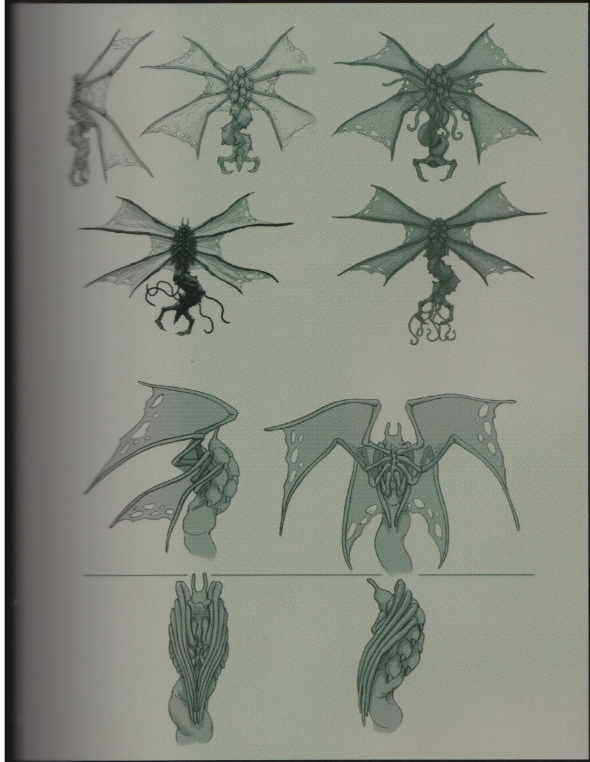
ゾンビだった時期から作っていました。
ているイヌしかいなくて、耳
とても愛らしくて(笑)。これはい
の感じをきつくして怖く
には割れるようになっちゃ
(笑)。(福井)

AREA

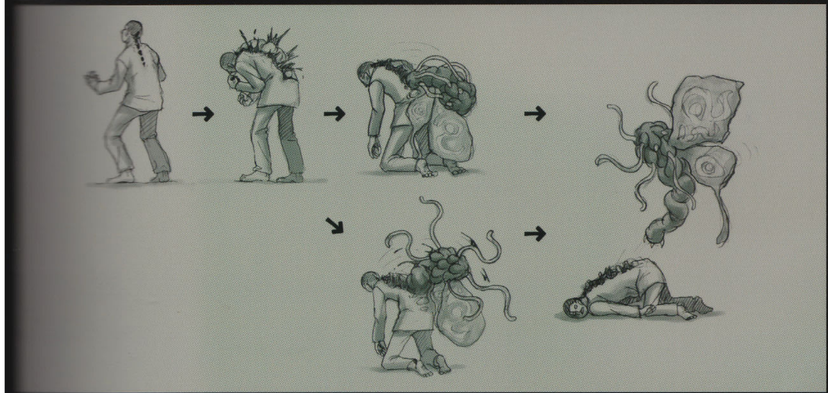
Kipepeo

キペペオ



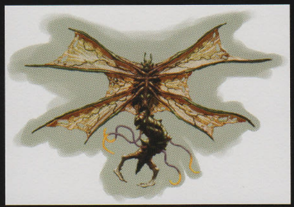


ーションアイデア



人型との戦闘が続く中で変化をつけよう、ということで登場させたクリーチャーです。『4』では人から飛び出してきて地面を歩く敵が出ていたので、今回は空を飛ぶものになりました。“空飛ぶプラーガ”というイメージで松下君にデザインしてもらっています。(安保)

■決定稿(彩色)



■バリエーション



初期に右下にあるアフリカっぽい色彩の蝶が採用されて、モデルとモーションまで作ったのですが、あまりに鮮やかで可愛らしい敵になってしまいました(笑)。そういう理由で急遽、気持ち悪いデザインに大幅修正をかけてもらいました。蝶よりは蛾に近く、内臓を思わせる形になっています。(安保)
そうでしたね。右下のキペペオは動きも蝶になってしまいましたね(笑)。最終的に、本採用になったのは左上の1点です。プラーガ全体に言えるのですが、内臓っぽい気持ち悪さをイメージしています。(松下)





Motorcycle Majini

ライダーマジニ



たくさん出た時に見た目がかぶらないように、服やバイクにもいくつかバリエーションを設けてあります。バイクはあまりピカピカだと雰囲気が出ないですし、研究施設などの綺麗な場所とのギャップをつけようと、汚す部分は極端にボロボロにしています。(キャラクターモデリング：高松 聡)

Chainsaw Majini

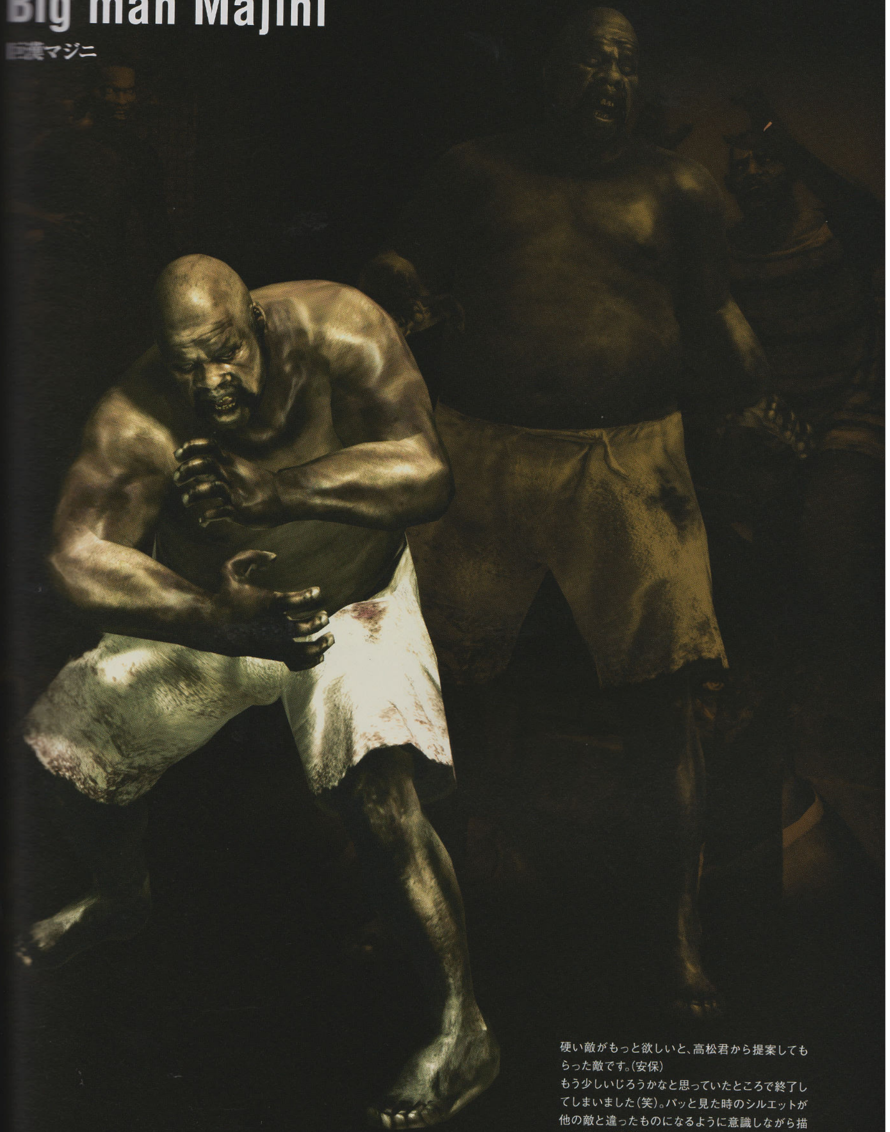
チェーンソーマジニ



巨大な斧を振り回す処刑マジニの座を降ろされて
一時消えそうでしたが、チェーンソーに持ち替えて
再就職に成功（笑）。見事に復活しました。（安保）

Big man Majini

巨漢マジニ



硬い敵がもっと欲しいと、高松君から提案してもらった敵です。（安保）
もう少しいじろうかなと思っていたところで終了してしまいました（笑）。パッと見た時のシルエットが他の敵と違ったものになるように意識しながら描きました。（高松）



Cephalo

ケファロ

■初期デザイン



『4』のプラーガが突然変異したガナードと同じような位置づけの敵です。上の11点が最初のラフですね。その後で下の絵のように上半身が割けて出てくるとか、出てから人を引きずって移動するとかも考えたのですが、現在の形に落ち着いています。内臓と硬い甲虫が混ざったイメージです。(松下)

■初期デザイン



■決定稿

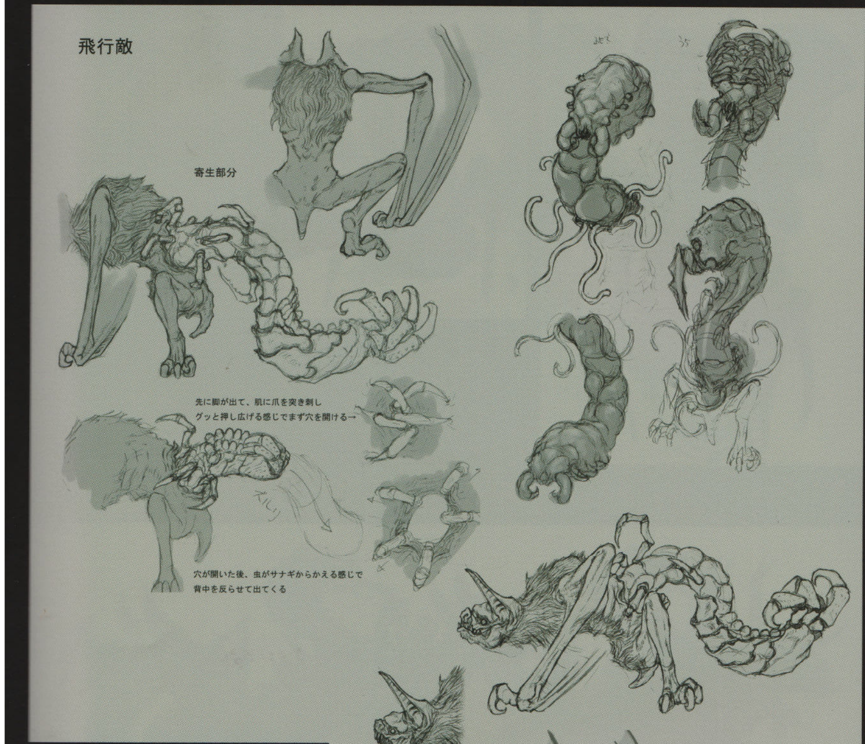


Popokarimu

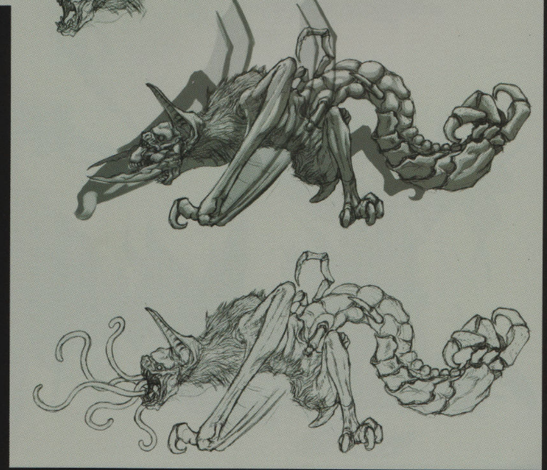
ポポカリム



■初期デザイン



当初は上から飛んでくる敵だったのですが、イベントチームと相談してアーヴィングがクリスたちに仕向けるためにトラックで連れてくる設定に変わりました。(安保)
個人的にやりたかったクリーチャーなので、たくさん描いています。初めのイメージは巨大なコウモリで、背中からズルっと寄生しているプラーガが出てくる案を考えていました。動物園でコウモリの動きを見てきたのですが、飛んでいる姿よりもぶら下がりながら移動する姿の方が気持ち悪くてインパクトがありました。(松下)

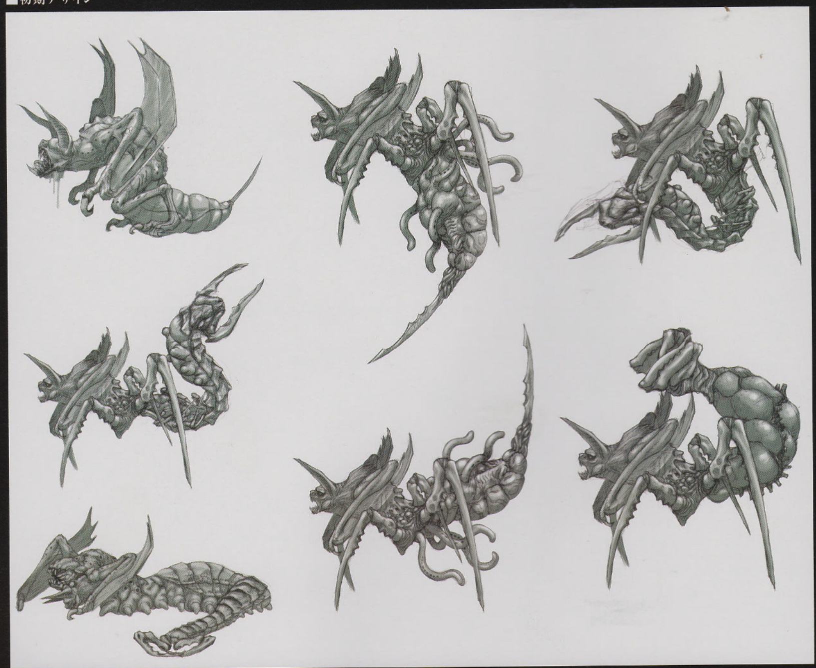


■初期デザイン





■初期デザイン

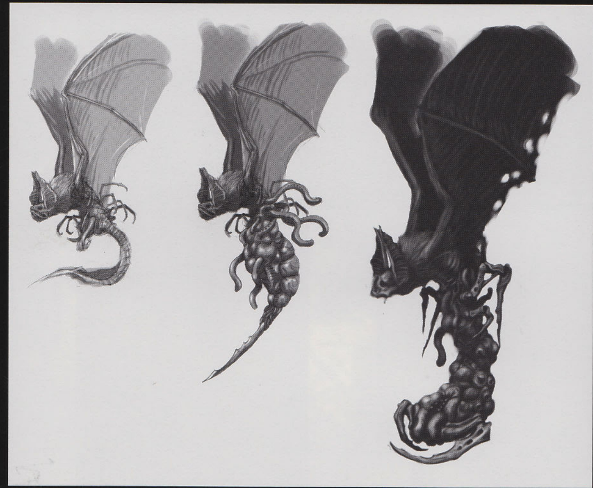


松下君からは、空中でも地上でも戦えるようにするため尻尾の部分が前や後ろに動くというアイデアをもらいました。(安保)

プラーガが出た状態で連れてこられることになり、デザインを変えています。Co-opでプレイしていただきたいので、前からも後ろからも攻撃できて、前方が硬く背後が柔らかいという案も出しました。(松下)

ポポカリムは、2対1で戦う『5』らしい敵ですね。(高松)

■初期デザイン



■決定稿



硬い部分はいろいろなデザイン案を出してくれました。最初2本だった腕も4本に。(安保)
寄生されているいびつさを出すための表現として、大きさの違う腕を4本付けました。本来のコウモリが持つ対称性をあえて崩して。(高松)
ここでもプラーガの何となく基本イメージである、内臓や虫っぽい要素を取り入れています。プラーガは形状などが固定した存在ではないので、なるべく特定しないように描いています。(松下)

■バリエーション





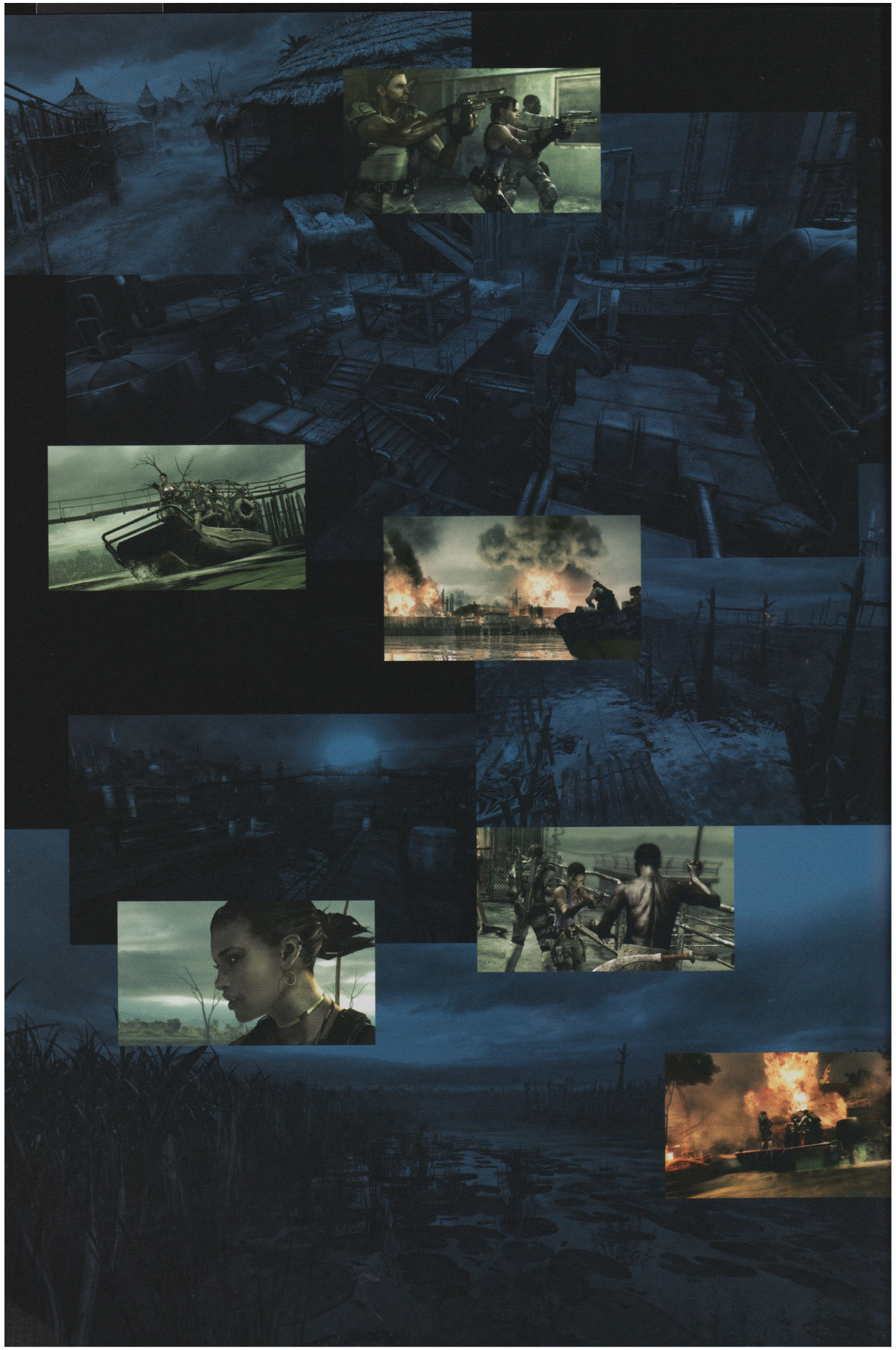
■決定稿

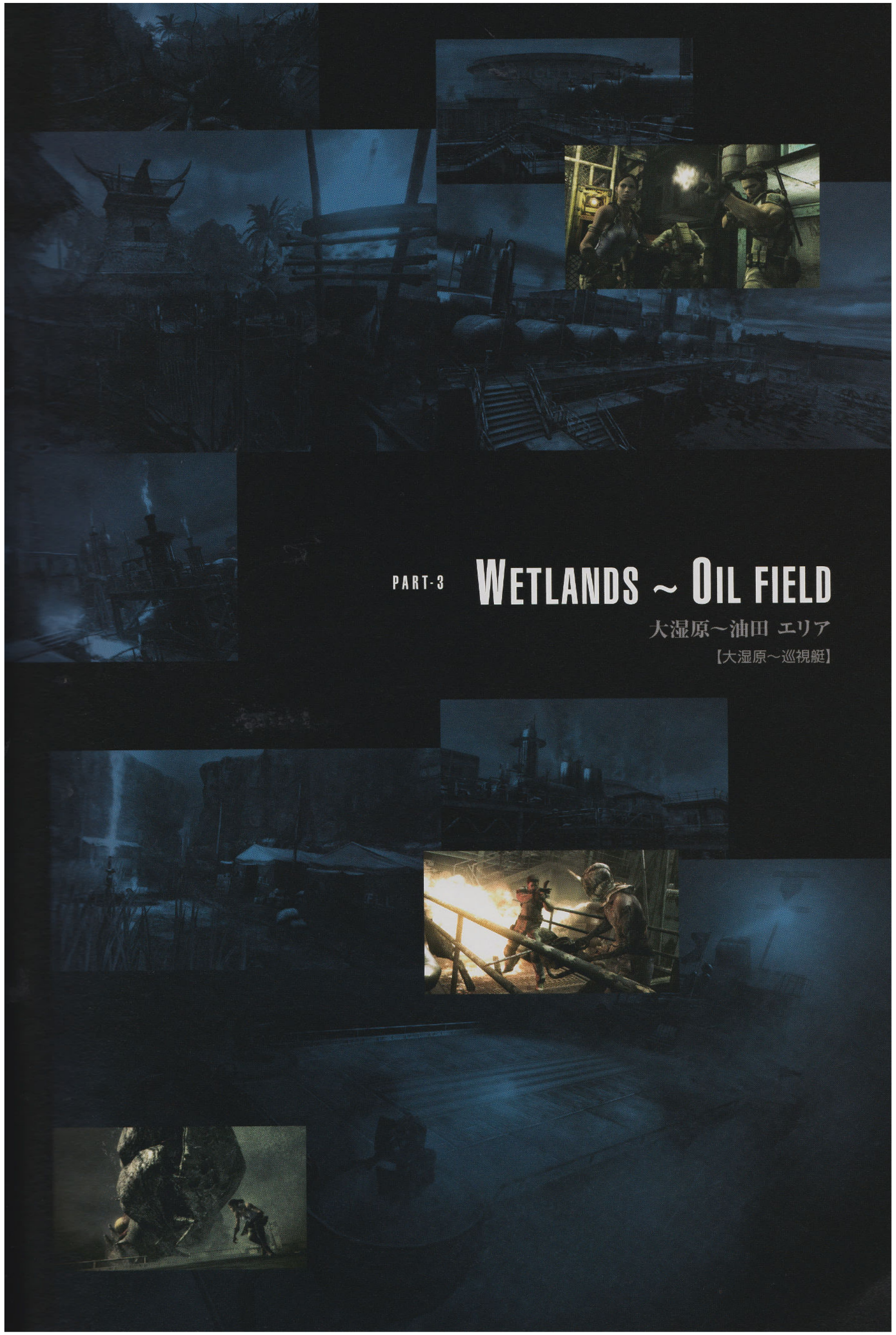


Ndesu
ンデス

『4』にいて、開発内でも人気のあったクリーチャーです。デザインにアフリカのイメージを入れてもらいました。デザイナーのハクエイさんからの案で人間がぶら下がっていて、「強烈！」と衝撃を受けて即採用になりました(笑)。(安保)







PART-3

WETLANDS ~ OIL FIELD

大湿原～油田 エリア

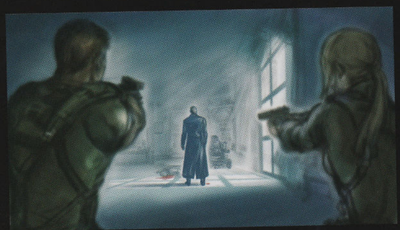
【大湿原～巡視艇】

■ワールドコンセプトデザイン



■イベントイメージ





私のシチュエーションの絵ではホバークラフトの操縦はハンドルタイプで、2人並んで座っていました。ゲームでは、レバータイプになりクリスの操縦席は高い位置に、シェバは前方に座っています。下の絵は回想シーンですね。(下田)

■ワールドコンセプトデザイン



乗り物で移動する都合もあって、湿地帯のマップは『5』の中で一番広いですね。(安保)
これだけの広さと物量の中で、これだけの水面を表現してくれたプログラマーをリスペクトしています。(堀)

■イベントイメージ





薬を投与して暴走するアーヴィングですが、首筋の刻印は彼が実験体だったという設定の表現です。当時の舞台は巡視艇でなく街の中でした。まだウロボロスなどクリーチャーのイメージがなかった頃です。(下田)



Majini (Wetlands)

マジニ（先住民）

■初期デザイン





下の4点は、クリーチャー感は薄いものの、敵意があるイメージで描いています。ペイントや手にしている武器・防具は、アフリカのどこかに実在しそうでしないものを模索しながら描いた松下君のオリジナルデザインです。（高松）
次に、寄生体が出てきた状態を描いてもらいました。上の絵ですね。ゾンビを想定していた頃に繰り返していた皮膚の質感研究が、CGの腕のヒビ割れや浮き出た血管などに反映されています。（安保）

■バリエーション



上の絵の5点のアイデアから、左下の、遺跡で登場するマジニが出来上がりました。先住民マジニとは異なり、神殿の雰囲気に合わせた装飾を着けて宗教的イメージを強くしています。(高松)
右下の巨人マジニは酋長で、村の奥に酋長の家があります。最初はもっと大きかったのですが、家には入らないし(笑)、村のマップにも入らないほどだったので今のサイズに落ち着きました。(安保)

■遺跡マジニ 決定稿





■巨人マジニ 決定稿(→)





Giant Majini

巨人マジニ

Duvalia

デュバリア





ケファロの上位の位置づけですが、通常は弱点を守るガードが固くて倒せないところを、どうやったらそれを開けられるのかというゲーム性を付けることが考えられました。(安保)
ガードしている時は貝やカニのイメージです。中が柔らかくて外が硬いというギャップを表したかったんです。(高松)
守られた部分は、口にあたります。突然変異を起こした時点で知性はなくなり、残るのは食欲などの本能だけになって……。ケファロと違って上半身全部がなくなっているんですが、左腹あたりから垂れているのは肉塊と化した上半身の名残です。(松下)



■別エリア出現バージョン



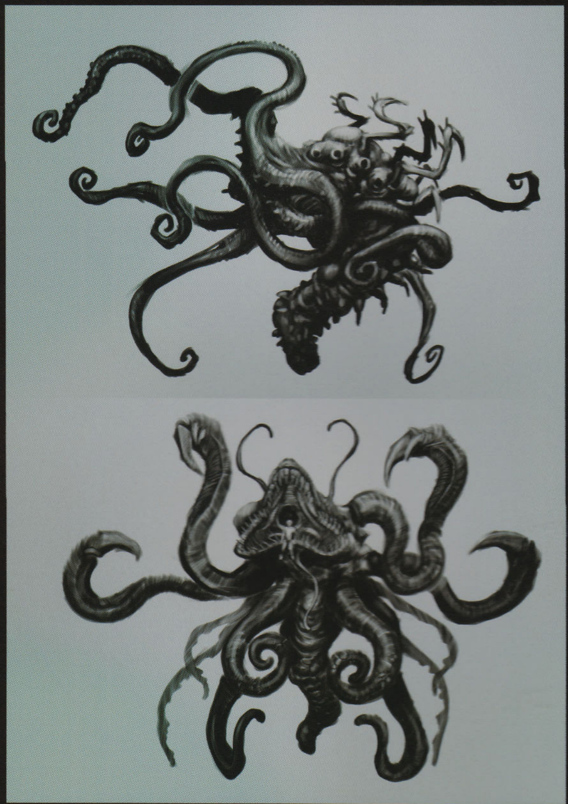
Irving (Transformed)

アーヴィング（変身後）





■初期デザイン

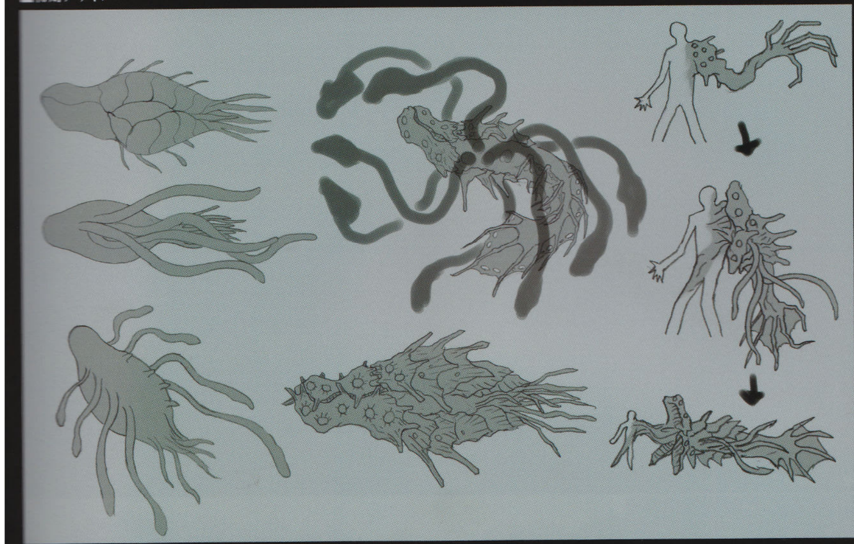


船上で戦うことは決まっていたため、水にまつわるものということで、海洋生物っぽいデザインで進めました。巡視艇に絡み付いて襲う接近戦が考えられていたので、初期はタコのイメージでした。(安保)
ただ、タコは巡視艇のスピードについていけない形状のため、もっと魚に近い形に変わっていきます。タコ時代から戦闘後のイベントシーンでアーヴィングが喋ることは決まっていて、正面向きの絵では口のところに彼が見えますが、まだネタ出しの段階です。(松下)

■初期デザイン

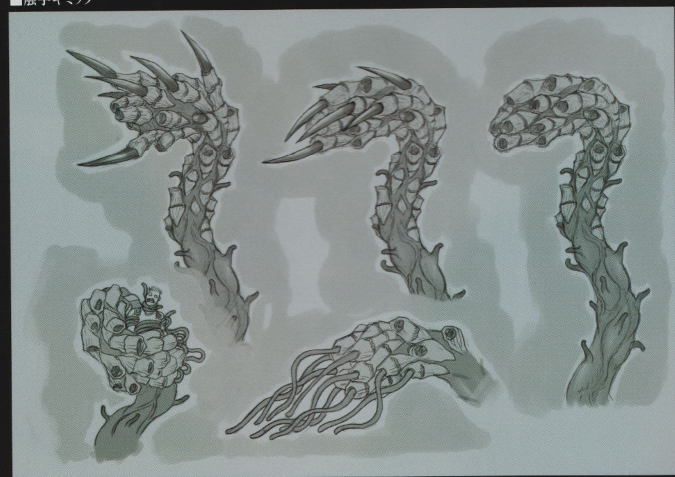


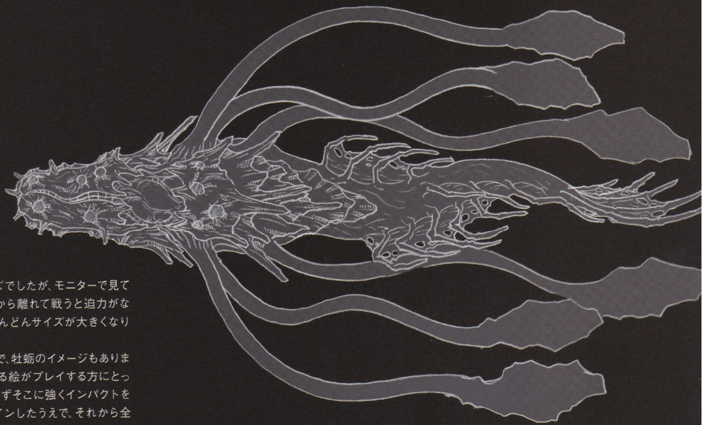
■初期デザイン



完全に魚になってもいけないんですね、あくまでプラーガなので。上の絵は、実は本体自体はアーヴィングの左腕だった、という案です。(高松)
だんだん左腕が巨大化していくのですが、無理がありましたね(笑)。下の絵はフジツボ状のところから出る触手のバリエーションで、巻いたり、掴んだりと用途によって形状をさまざまと変える予定でした。絵の中でクリスが絡まれていますね(笑)。(松下)

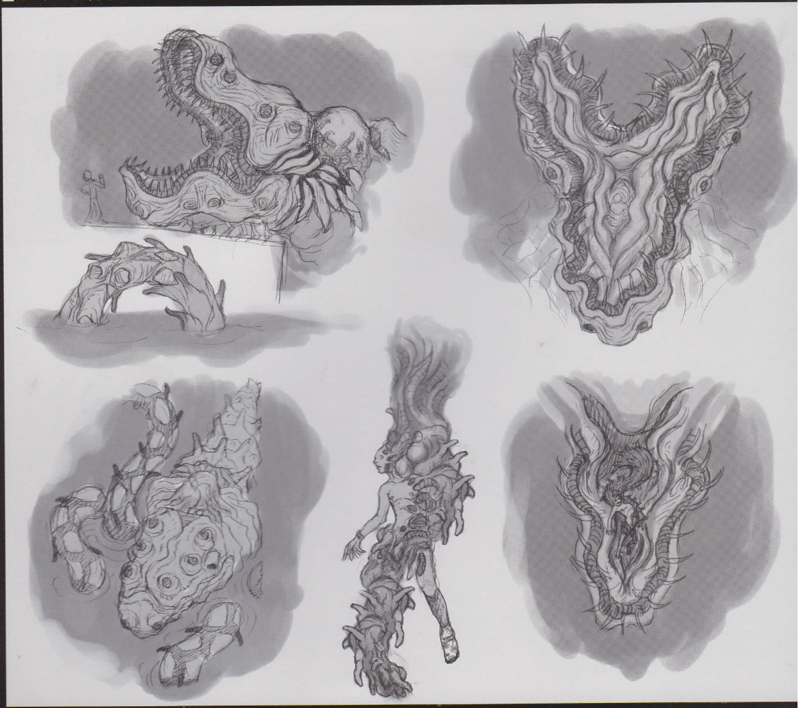
■触手ギミック





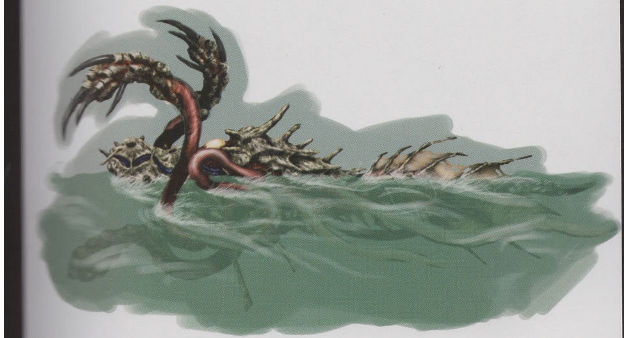
もっと小さいサイズでしたが、モニターで見てみたところ巡視艇から離れて戦うと迫力がないということで、どんどんサイズが大きくなりました。(安保)
下の絵は口の部分で、牡蛎のイメージもあります。ゲーム中で見える絵がプレイする方にとっては全てなので、まずそこに強くインパクトを与えるようにデザインしたうえで、それから全体像を形作っています。(松下)

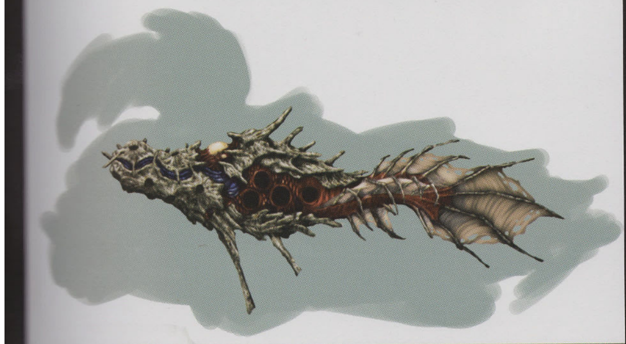
■モーション アイデア



■決定稿







シャコ貝などいろいろと貝を調べてみたり、フジツボを付けてみたり、海洋生物をごちゃ混ぜにして形にしたような感じです。(松下)
釣りのエサで使うゴカイもいて"磯の生物大集合"という感じですね(笑)。海の生物っぽいクリーチャーですが、実際に戦う舞台は淡水なので、水繋がりということで許してください(笑)。(高松)

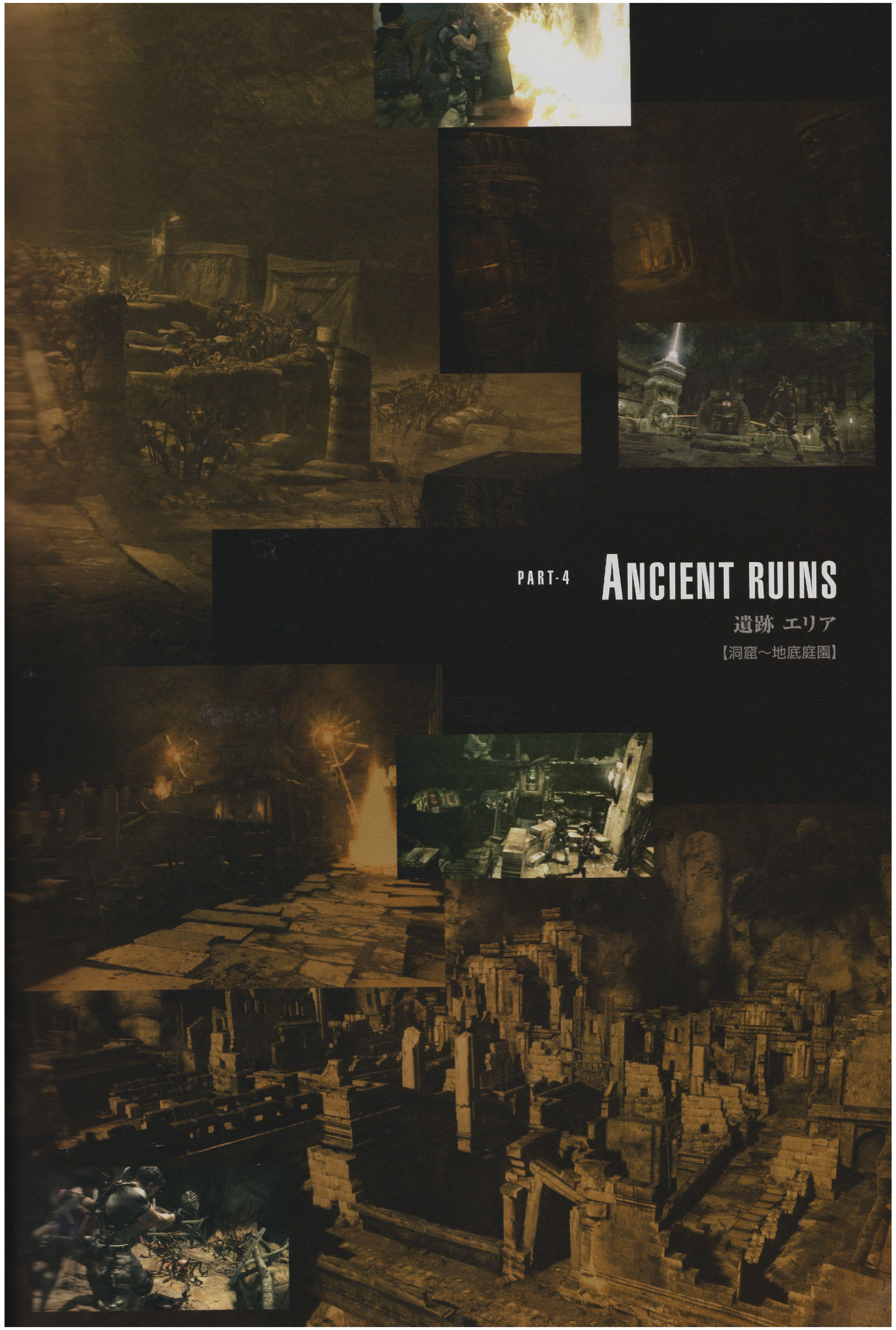


PART-4

ANCIENT RUINS

遺跡 エリア

【洞窟～地底庭園】



■イベントイメージ

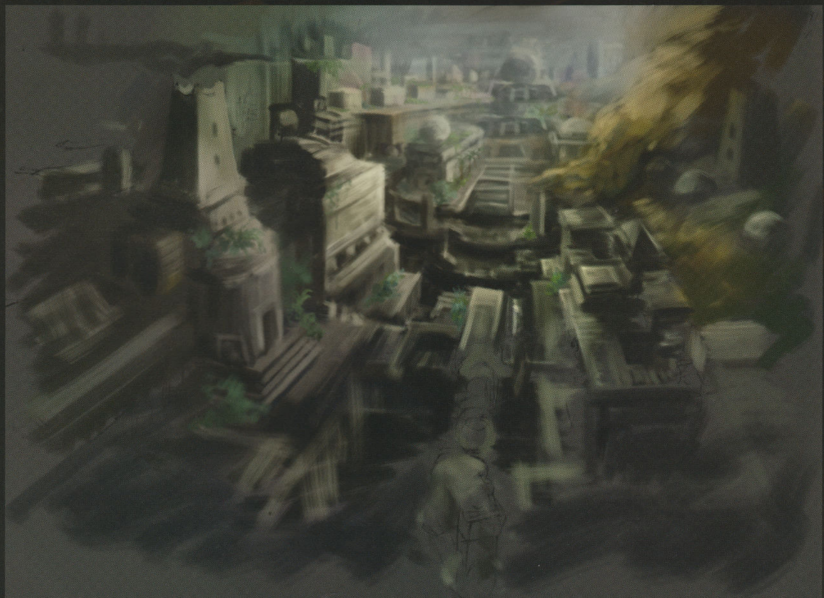


遺跡でクリスとシェバが分断されるイベント画です。この段階では落下後に分断されるというストーリーで描いています。落下場所は研究所のゴミ処理場のような設定でした。(下田)

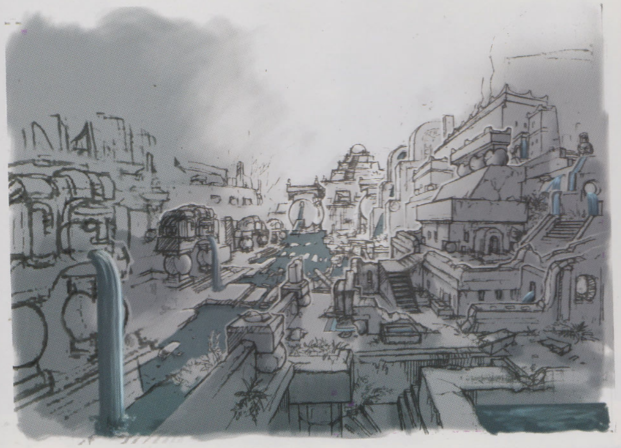
遺跡ステージでは分離という設定が当初からありました。地味になりがちな遺跡なので、仕掛けで面白くしようと逆にノリノリでした。レーザーでジューッと焼くシステムはちょっと悪ノリし過ぎました(笑)。(堀)

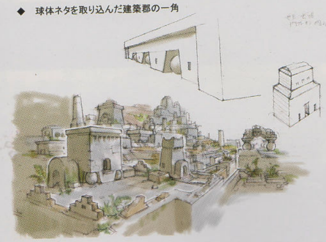
シングルプレイを想定していた頃は、もっと仕掛けが入ったアドベンチャーステージだったのですが、Co-op になってだいぶ減っています。(安保)

■ワールドコンセプトデザイン

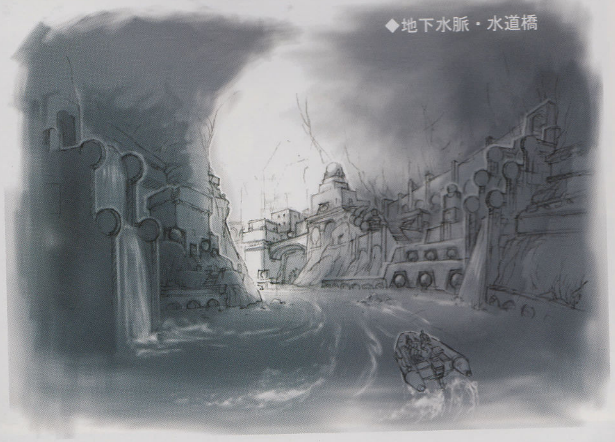


■アイデアスケッチ

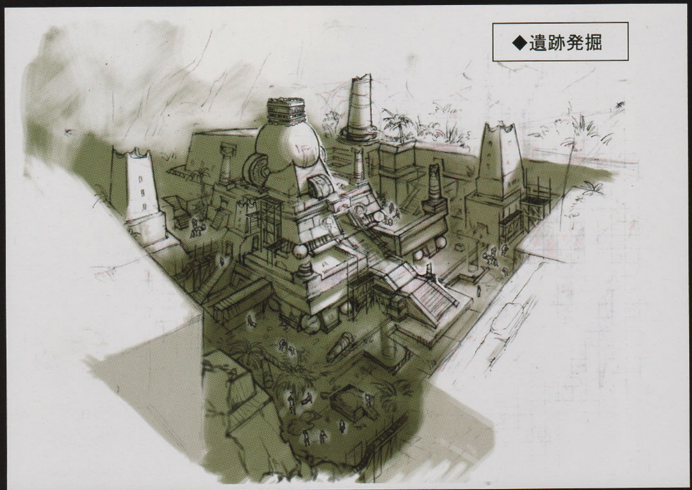




遺跡は、昔はかなり進んだ超古代文明で、今は半分近く水没しているという設定だった頃です。人々の暮らしは潤っていて、都市計画もかなり考えられています。水脈を使っていたり、光と闇を使ったエリアがあったりと、楽しんで描いていました。(下田)



■アイデアスケッチ

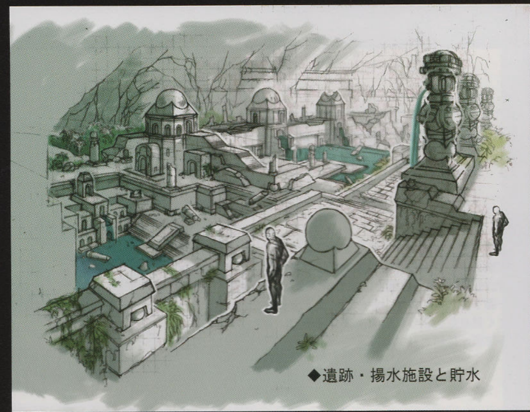


街の場合は制約がありますが、遺跡は立体的な構造にしやすいですね。企画の方からも「立体的に」とリクエストされていたので、自分でもアイデアを出しながら楽しく描いていました。インカ文明のマチュピチュのように、上からいろいろと見渡せる形をイメージしています。(下田)



当初、水をうまく使った古代文明という設定を聞いていましたので、街の中には用水路があって循環していたのだろうと。(下田)

■アイデアスケッチ

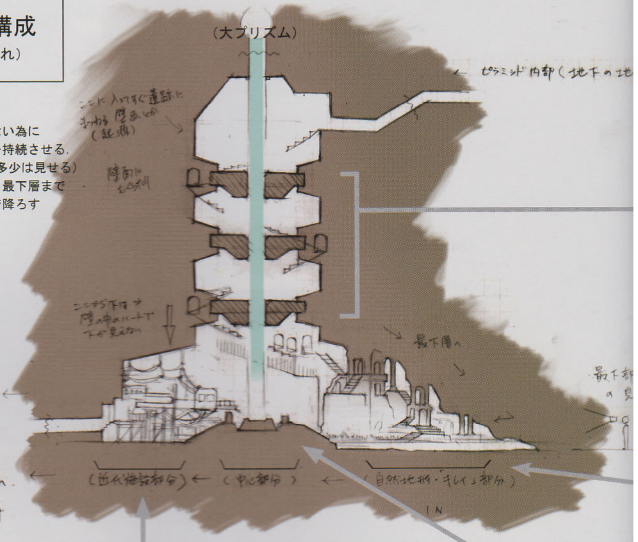


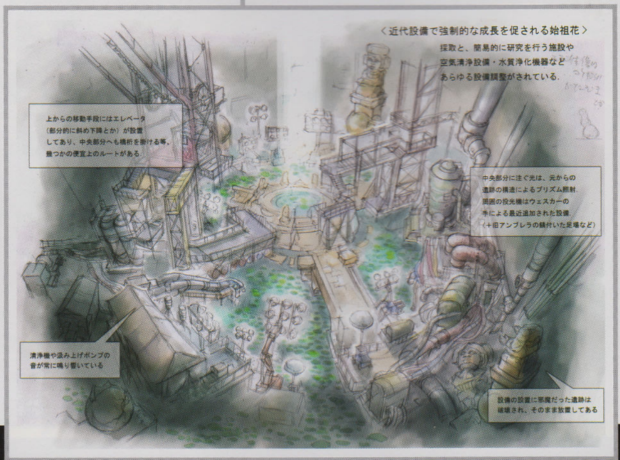


■アイデアスケッチ

遺跡最下層部構成
（始祖花への大まかな流れ）

上から最下層まで一気に見せない為に
空調ファンなどを挟み込み緊張感を持続させる.
（ただし中心部分穴空きにして多少は見せる）
一番下あたりのファンからは、最下層まで
全く見せないようにして下まで降ろす
→草原・綺麗エリアへ

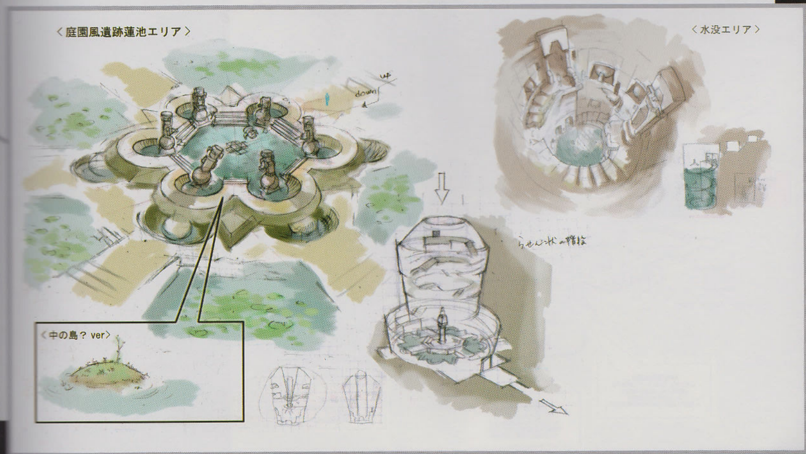




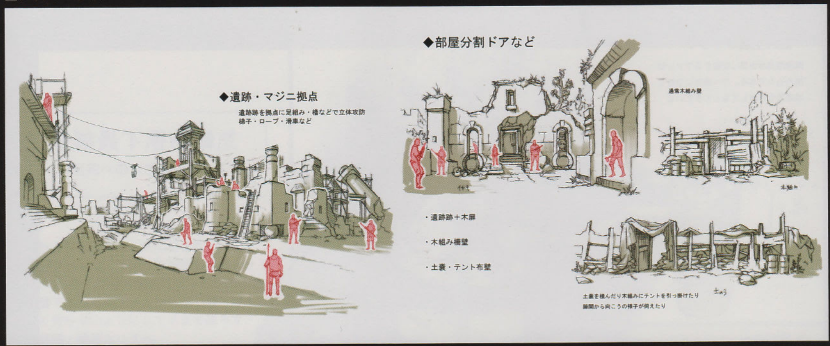


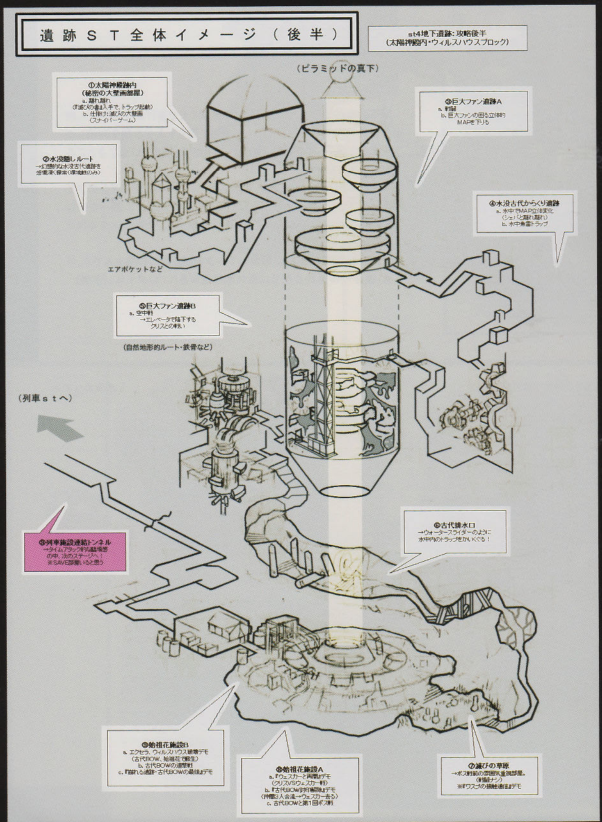


地下の遺跡なので、光をどうやって奥深くまで届けようかと……。他の方にアドバイスをいただいて、太陽を照らす大きな鏡を利用した大きなプリズムで光を導きました。古代の太陽信仰に通じるところもあるかもしれません。（下田）
遺跡は下田さんの愛があり、ネタ込みでいろいろなデザインのアイデアがあったのですが、ゲーム性の方向転換に伴って、残ったのはプリズムピラーくらいじゃないでしょうか……。下田さん、すみません！（堀）
下田さんの絵は、実際に背景のデータを作る前の段階なんです。でも、遺跡の特徴的な部分は全体的に活かされていますね。（安保）



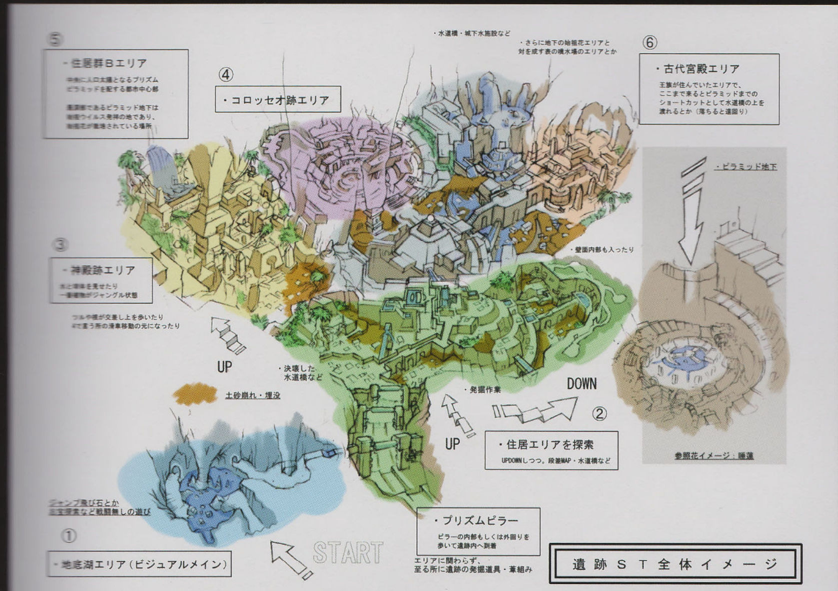
■アイデアスケッチ

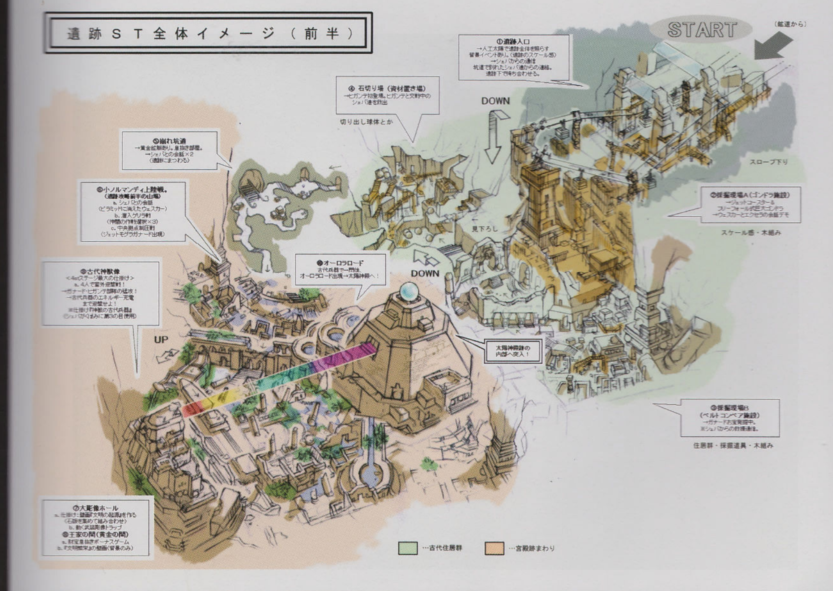




遺跡のステージは最初複数のエリアに分けられていたくらい広くて、いろいろ試していました。光を取り入れるところ、木組みで雰囲気が違うところ、水没したところ、スフィンクスのような巨像からビームが出ているところ……って、もうバイオじゃないですよね（笑）。家畜がいたのかなぁ、どんな暮らしだったんだろうと考えながら描いていました。（下田）

■アイデアスケッチ





■ワールドコンセプトデザイン





左の絵は、背景モデリングにイメージを伝えるために形状や質感をなるべく正確に描きました。コケのような草が生えていて、水や光があるため緑が育っていて、といったように。（下田）

■ワールドコンセプトデザイン



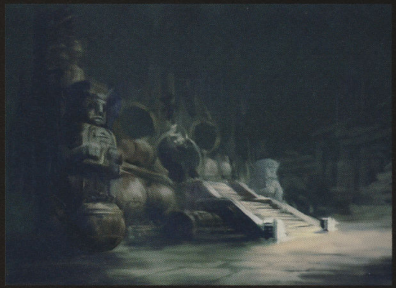






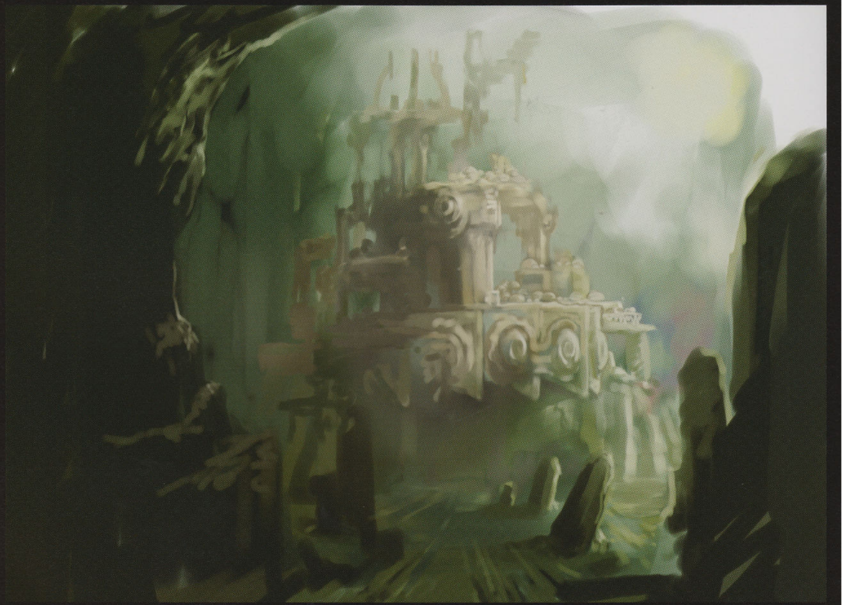


■ワールドコンセプトデザイン





これらの絵は、遺跡全体のイメージ画です。彩度の高い色の組み合わせがアフリカのイメージなのですが、遺跡だと色褪せているはずだし、石で表そうとしても崩れている設定だし、水脈はあるけれども湿っているのでもなくカラカラに乾燥しているのでもなく……いろいろなジレンマがありました。歴史観や太陽信仰など、調べていったらキリが無かったですね。膨大な資料を丹念に調べたうえでの実際の遺跡とゲームらしい遺跡、他の方からのアドバイス、自由な想像などさまざまなことをすり合わせていき、時間は長くかかりました。(下田)



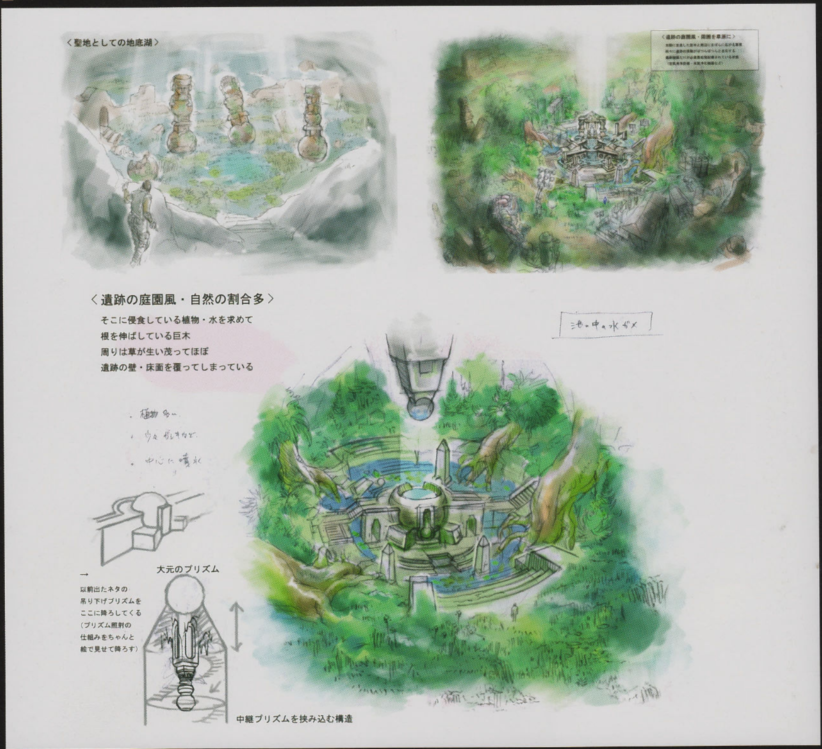






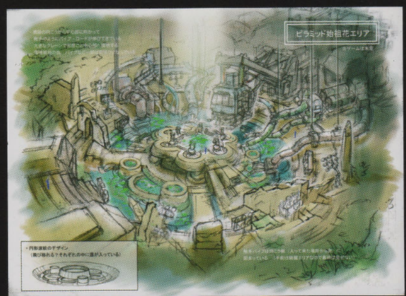
「遺跡はエジプトとギリシャの雰囲気ではない」と言われていたので、マヤ、アステカ、インカなどについていろいろ調べました。アフリカらしさを出すため、仮面や彫像などのデザインを遺跡に落とし込んでいます。(下田)

■アイデアスケッチ



下は始祖花2点。始祖花エリアの中心には池を配置しましたが、循環しているので魚が育つほどきれいな水です。当初、始祖花は水の中に咲く花と聞いていたのでスイレンをイメージしています。中心のあたりはプリズムのため光っていますね。古代の人々にとって始祖花は薬として非常に役に立ったのですが、使い過ぎて文明さえも滅んでしまったとか、深く考えていたり……。(下田)





■ワールドコンセプトデザイン



始祖ウィルスの正体が明かされるシナリオ的に重要なシーンです。始祖花というアイデアがすごく面白いなと思いながら作っていました。(平林)
始祖、研究所、アンブレラなどのキーワードが出てきて、ぐっとバイオらしさが出てくる転機でもあります。この後にリッカーが登場しますし、シリーズファンはニヤリとするでしょう。(安保)

■ストーリーボード by yU+co.



Bui kichwa

ブイキチワ

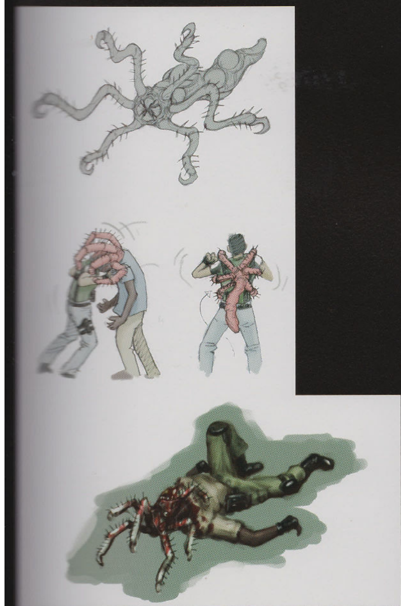


■決定稿

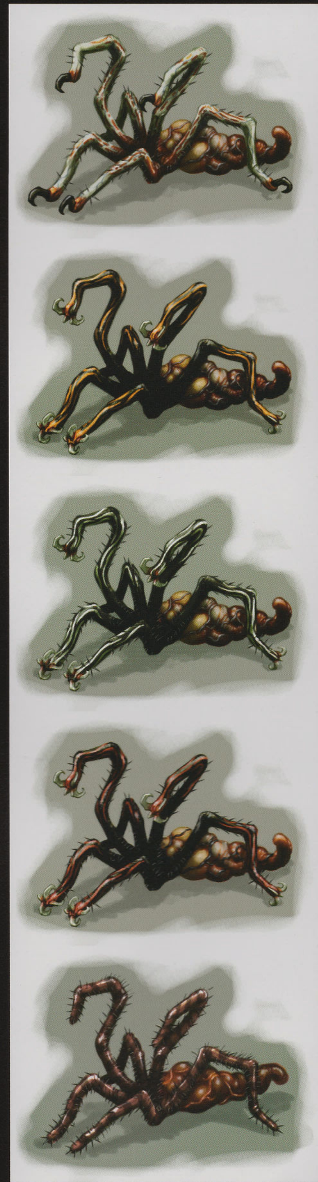


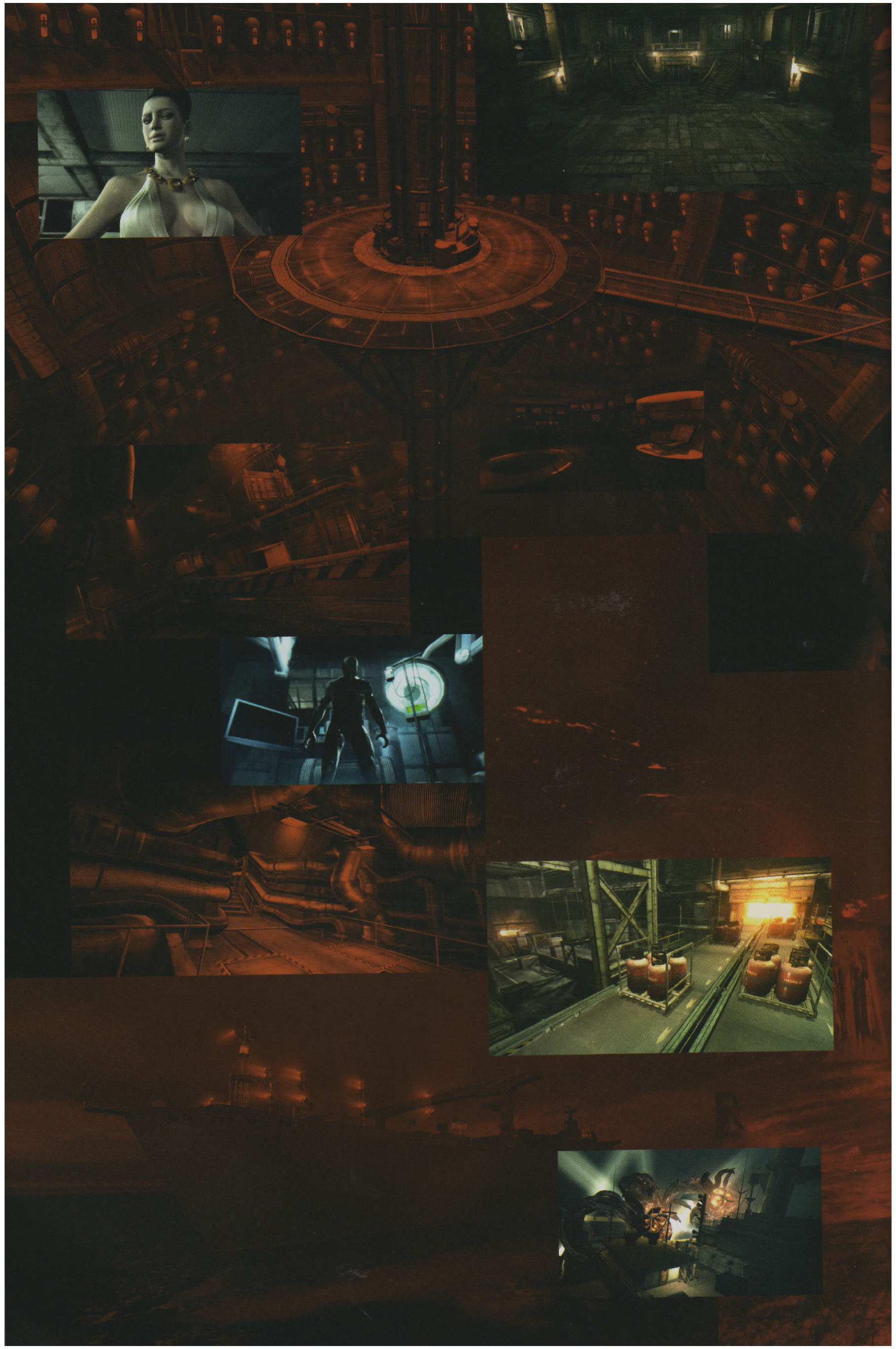
当初はプラーガのように人体に寄生していて飛び出すという設定でした。寄生した体ごと引きずっていたのですが、格上げされて寄生せずに1人で出歩けるように（笑）。狙いが付かれた時に仲間が撃ちやすくするため、サイズを大きくして視認性を高めています。（安保）
当初は内臓的なイメージでしたが、単独行動が可能になってからクモのような節足動物っぽい脚と、内臓のような体というデザインに変更になりました。参考資料として、背景スタッフが撮影した魚の内臓の写真を借りたのですけれど、モニターの画面に並んだ内臓を見て皆が「美味しそうやね」と言っていました（笑）。（福井）

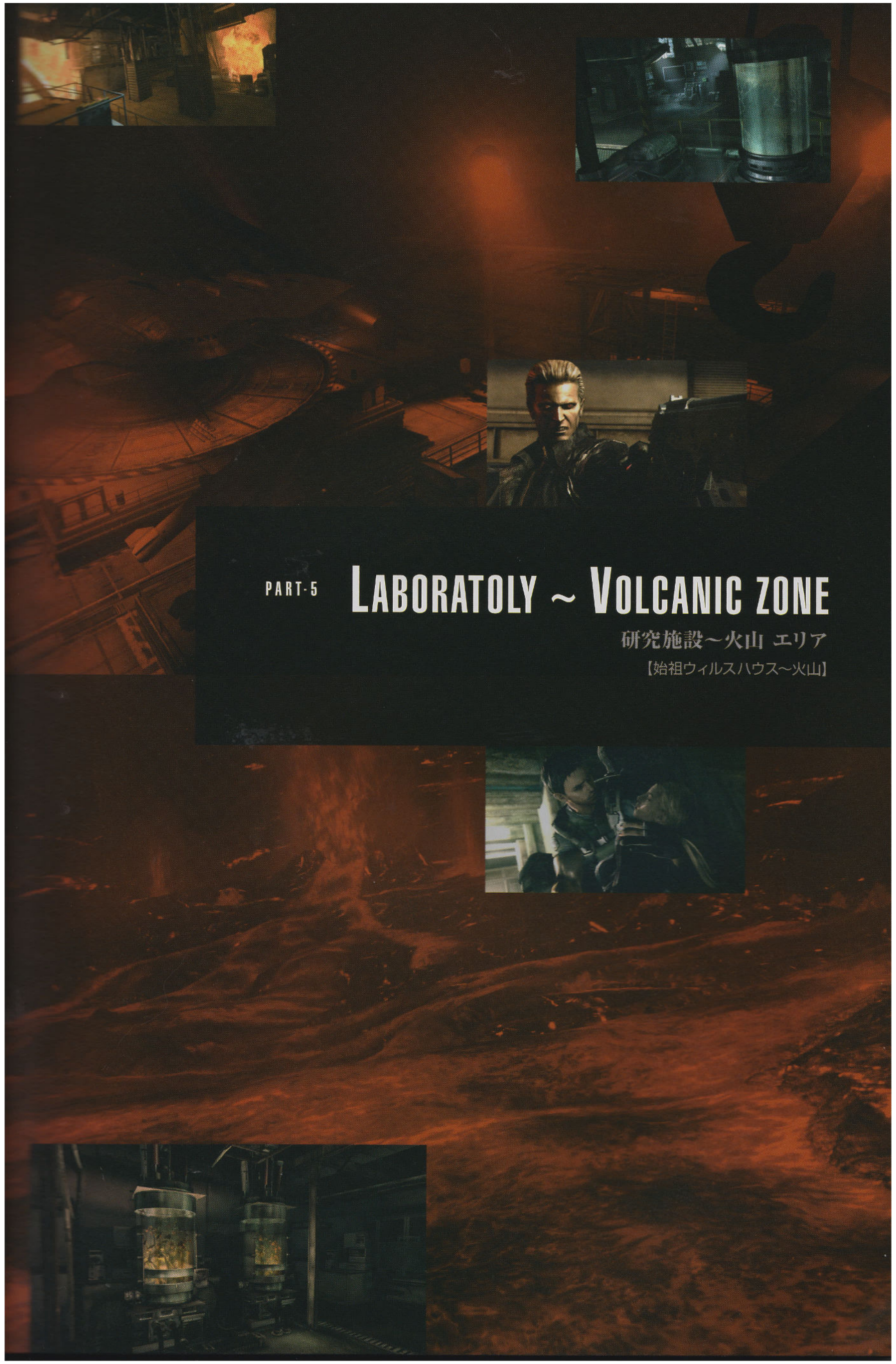
■初期デザイン



■バリエーション







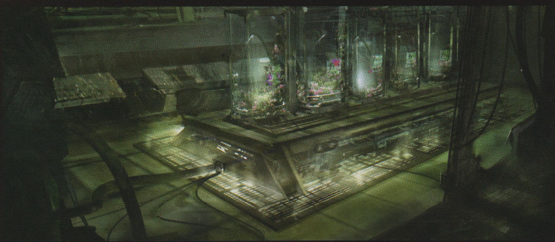
PART-5

LABORATOLY ~ VOLCANIC ZONE

研究施設～火山 エリア

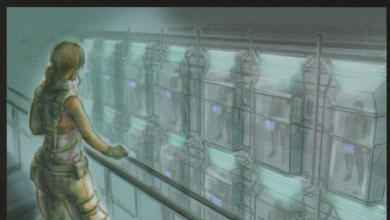
【始祖ウィルスハウス～火山】

■ストーリーボード by yU+co.





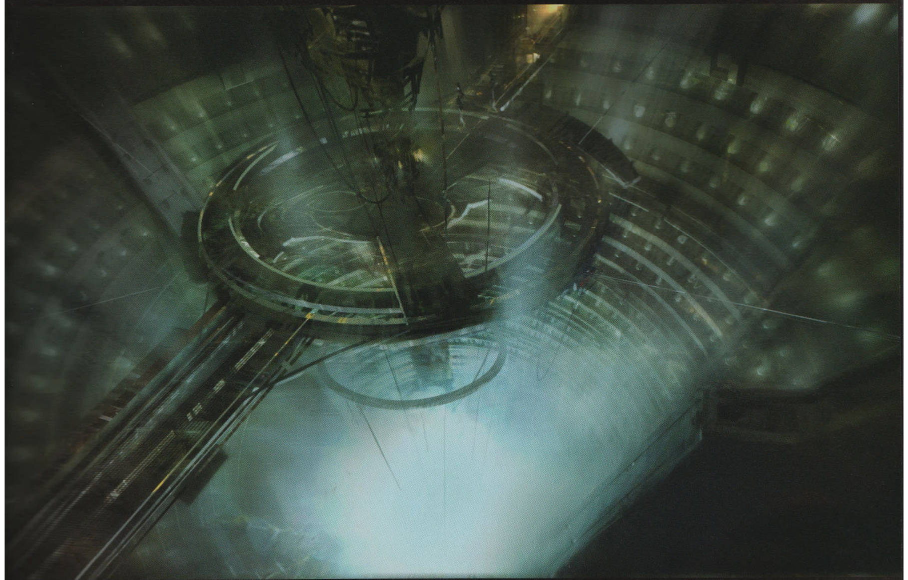
■イベントイメージ



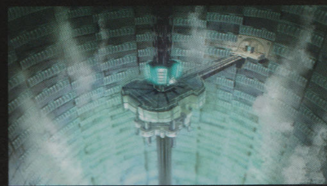
分断イベントの後、シェバが先に研究所へ行くという設定の時期に描きました。ここでは部屋の中に実験体が並んでいます。ブリスターパックに入ったジルの姿は、デチャントに見せられたPDAの画像に繋がっています。（下田）



■ストーリーボード by yU+co.



■イベントイメージ



前ページの実験体シーンから半年ほど後に描いた絵で、ステージ設定が現在のものに。描いていて「こんなに大規模で描いて大丈夫なのかな」と心配になりました。（下田）
敵としてU-8を登場させることが決まってからステージの形状が変わり、平面の並びではなくなっています。（安保）
僕らはシリンダー部屋と呼んでいて、当初全部のカプセルの中に人を入れようとしたんです。U-8戦は昇降機の移動中に繰り広げられて、U-8が足を掛けるたびにカプセルがボロボロ落ちていくようにしようと。でも、各所から早い段階で止められました（笑）。（堀）

■ストーリーボード by yU+co.



■イベントイメージ

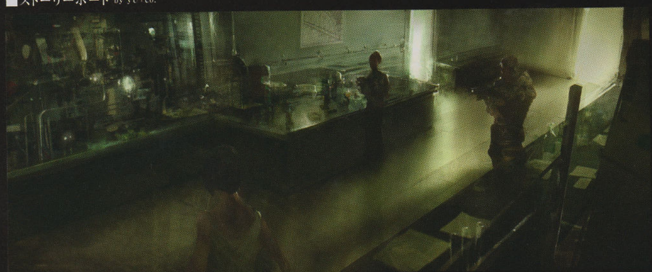


船内の全てに移動できるようにステージ設計していたのですが、実在する世界最大のタンカーを超える大きさになってしまって……（笑）。「コンテナだけでも何百個積むんだ!?」みたいな感じになり、縮小しました。また、夜に黒いウロボロスでは真っ暗になってしまうので、船のライトを照明として使っています。（堀）
「50メートルのウロボロスが乗る船」なので巨大なスケールでやろうと決めていました。僕が迷路好きなので、コンテナ迷路は入り組んで先の見えない感じに作り直してもらっています。僕は意地悪なのが好きなんで（笑）。（安保）

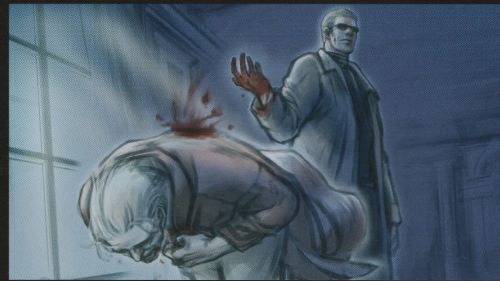
■ストーリーボード by yU+co.



■ストーリーボード by yU+co.



■イベントイメージ





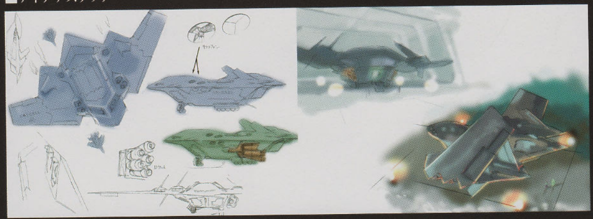
ウェスカーがスペンサーを殺害するシーンは、まだスペンサーのデザインが決まっていなかったので、あまり顔が見えないように“おじいさん”を描きました（笑）。イメージを植え付けるとデザインが引きずられてしまうので、描き込まないようにしています。山形さんがいい感じにしてくれると思って。（下田）

洋館はスタッフが得意なステージです。「スペンサーは車椅子に乗っていますが、バリアフリーでなくていいんですか？」と質問がありましたが、召使いもいっぱいいるから問題ないだろうと。海外のイベントチームに、ここの背景モデルを早く渡そうと苦労しました。（堀）
過去の回想なので、絵的なところでは自由にやらせてもらいました。全てのイベントシーンに思い入れがありますが、これは個人的に好きなシーンです。（平林）

■ストーリーボード by yU+co.

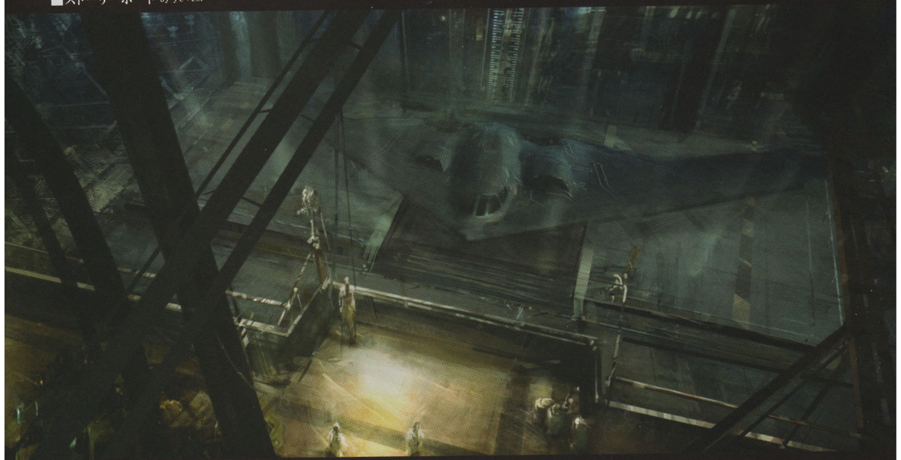


■アイデアスケッチ



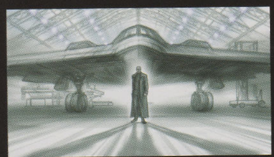
幅50メートル以内の船に乗るステルス輸送機というのが大変でした。翼を折り畳まないと無理でしたね(笑)。僕らがデザインをする時に注意するのは、存在感を出すために実際よりも1.1倍とか1.05倍とか少し大きく作るんです。でもこれはデカ過ぎました(笑)。翼を広げたら100メートル近いでしょうか。(堀)
ウェスカーとのバトルのために戦える広い空間が機内に必要でした。狭い部屋でちまちま戦っても迫力が出ませんから。リアルよりスケール感です。機内の広さが先に決まり、そのままでは船に乗らないほど機体は大きくなっていました(笑)。(安保)

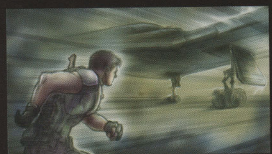
■ストーリーボード by yU+co.

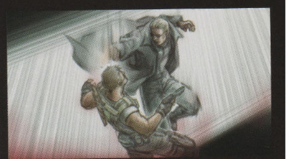


安保さんと僕との共通認識として、イベントシーンでお腹いっぱいになってはだめで、操作するゲーム部分で満足していただくということが、まずありました。ここは激しい戦闘だから僕はアップテンポの曲を想定していたんですが、安保さんはテンポの遅い曲を。衝突しましたねぇ(笑)。(平林)
そうそう、曲でもめたね(笑)。戦闘が激しいから曲は控えめで、あえてイベントは抑えてゲームで盛り上げようと。イベントシーンは余韻でなければと思います。イベントでクリスたちが現れた時は輸送機が正面向きで、離陸時は後ろ向きにしないといけないので、回転台という形に。「ここでラストバトルだと思わせたい」という狙いがあったので、ラストっぽい雰囲気も意図的に入れています。(安保)

■イベントイメージ







このクリスとウェスカーの対決を描いた時期のシナリオはシェバの役割が弱くて、ささやかなサポートでした。クリスだけでシェバがいませんね。(下田)

■イベントイメージ





モデル、企画、安保さんらのウェスカー変身やラストについての打ち合わせに参加し、ジム監督とはデザイン的にウェスカーらしく変身していく表現について話し合いました。ウェスカーの最期は溶岩に落ちるだけだったのが、シリーズへのオマージュとしてロケットランチャーを撃つことに。安保さんの意見でプレイヤーの方の気持ちを乗せてアクションボタンを押してもらおうということになりました。(平林)

■ストーリーボード by yU+co.



ラストが火山という設定は、開発のかなり終盤で決まりました。「こんなところにまできたか」と思わせる果ての場所を模索しました。ウェスカーにトドメを刺すということで、溶岩に沈めようと。(安保)
溶岩の表現はリアルさを重視しました。固まりかけているけどドロッとした粘性がある、という無理難題への挑戦でした。次世代機になったとはいえ、皆こだわりが強くてもっとやりたかったと思います。(堀)

■ストーリーボード by yU+co.



Licker β

リッカーβ



デザイン





初期案は一番下の絵ですが、音を立てずに移動するために左の絵のように爪をなくして指先は丸くしてあります。(安保)
その頃に、この指先が丸く、舌攻撃をメインとするリッカーの案が採用になって、モデルもモーションもできていました。(松下)
いろいろありましたね……この後で(笑)。(高松)

エーション（ポーズとカラー）





を集団で登場させるこ
当初から決まっていま
『ガラス張りのところにリッ
にいたらガラスを割ら
くなるよね、ヤバさマッ
（笑）」ということで、一度
しました。(安保)

■初期デザイン

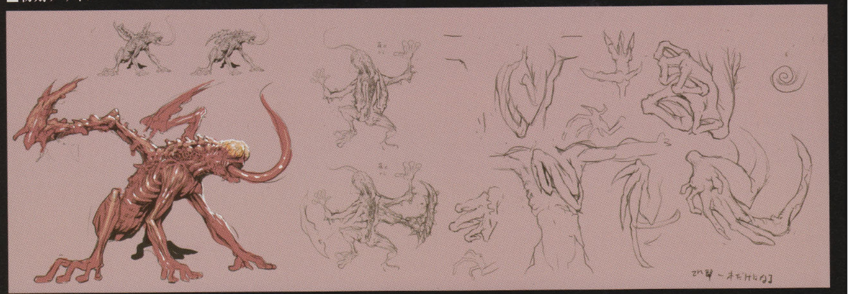


攻撃する際に爪がないと弱そうだと思って、再度爪を付けるデザインに直してもらいました。怒られちゃったんですけどね（笑）。その時に爪を復活するだけではなく、別のアイデアも出してもらったんです。（安保）
それを受けて、胸に弱点っぽい部分を付けたり、それを隠す腕を付けたりと試行錯誤している頃のデザインです。このページの爪のバリエーションもそうですね。『4』で“狙う”要素が入り、『5』でより戦闘がテンポアップしてアクション性が高くなっているので、ギミックをデザインに仕込む作業が多くなったように感じます。（高松）

■爪ギミック

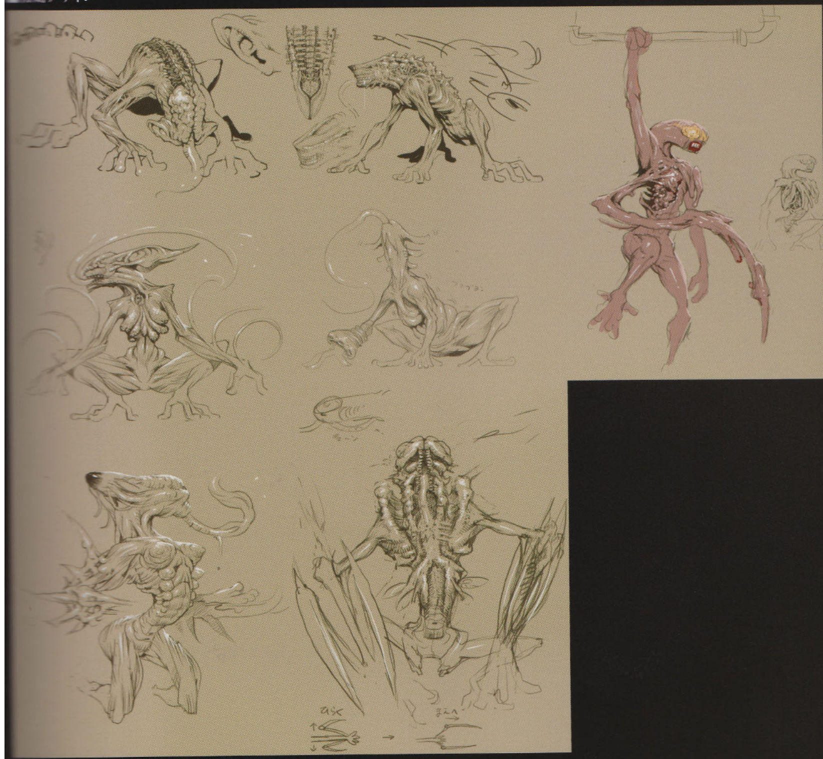


■初期デザイン





■初期デザイン



■初期デザイン



視覚が退化したために聴覚が発達していることを強調したくて、頭部のデザインをいろいろと出しました。人気のあるクリーチャーなのでファンの皆さんがお持ちのイメージがありますから、βとはいえ、リッカーという大枠の中からあまりはみ出さないデザインにしています。新しいことをやっては止めてというのを何度も繰り返しました。（高松）

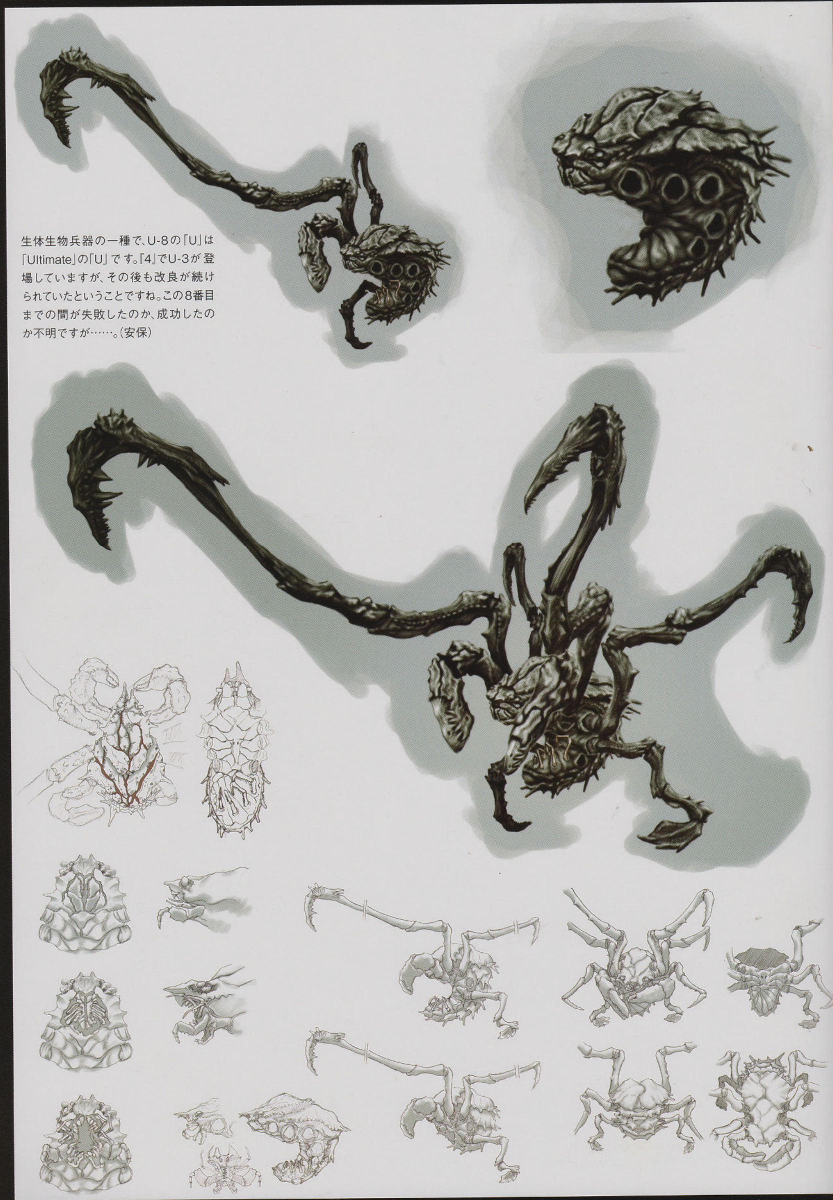
U-8

U-8





■決定稿

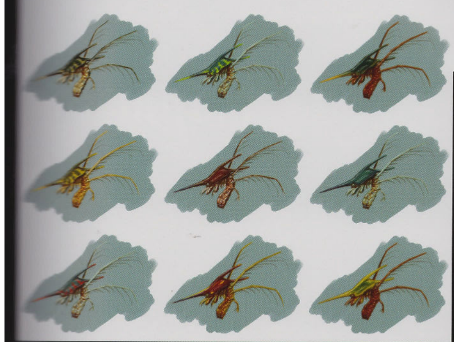


生体生物兵器の一種で、U-8の「U」は「Ultimate」の「U」です。『4』でU-3が登場していますが、その後も改良が続けられていたということですね。この8番目までの間が失敗したのか、成功したのか不明ですが……。(安保)

■決定稿(大)とバリエーション



■飛行敵決定稿(左上)



広い筒状の空間を動き回る敵と決まっていたので、広範囲をしっかりと掴める脚の長いイメージがあり、クモかカニだろうと。最初は上の4点の中の青いデザインでした。もっとカニに近かったのですが、美味しそうだったのでリテイクが入ります(笑)。(安保)

開発内で「ここはカニだ」「ここはクモだ」というカニ・クモ論争がかなりありました(笑)。カニっぽい形からスタートして、もっと気持ち悪い方がいいだろうとクモっぽくなっていきます。大きな体のどこを撃ってもいいのではなく、弱点を狙う意味で硬いところと柔らかいところを分けたかったんです。それで、甲殻類や節足動物の外骨格、カニとクモのバランスを攻めていました。(高松)

左の9点はU-8のお腹から出てくる飛行敵で、カニの幼生のイメージです。カニの頃ですね(笑)。(松下)



Majini (Base)

マジニ（武装兵）

[illegible]デザイン





群れて襲ってくる市民マジニと違って、元兵隊なので訓練された強さを持っているマジニです。手榴弾を着けていたら上半身を撃つと爆発するとか、ヘルメットをかぶっていたら頭を撃てないとか、装備によってギミック的なバリエーションをつけています。次の2ページはさまざまなパーツのバリエーションです。（高松）





Reaper

リーパー



[illegible]デザイン

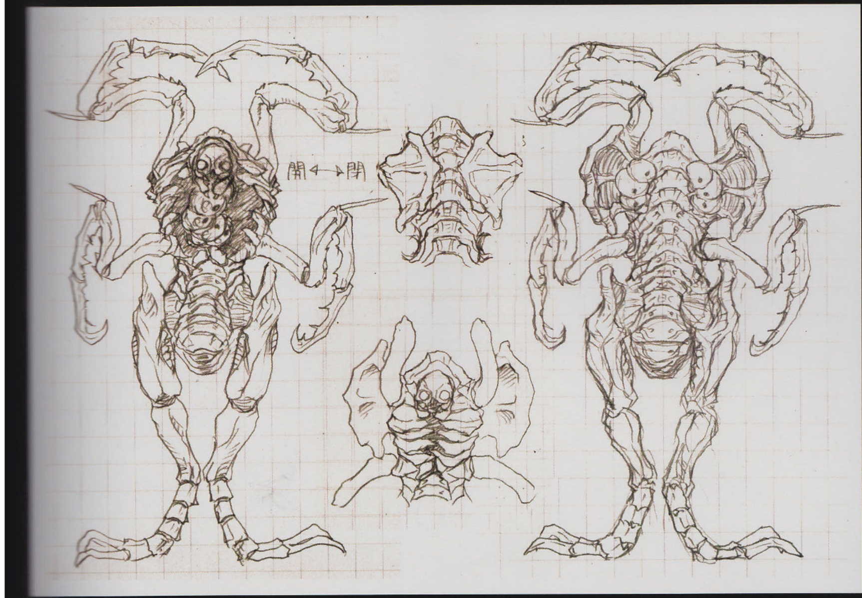


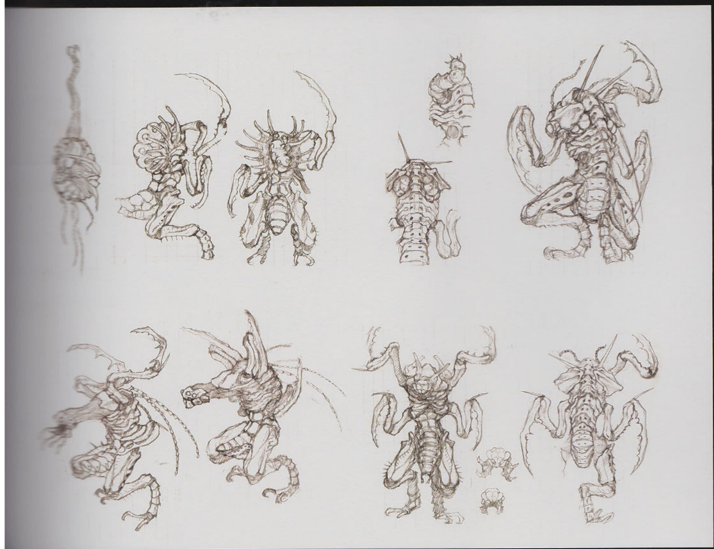
このページの上や次ページの上にある絵は、何をベースにするか決まっていない時期に虫を含めてネタ出しで描いたものです。「研究所エリアにもっとバイオっぽい敵が欲しいね」ということになり、気持ちの悪いゴキブリをベースにしたクリーチャーになっていきました。(松下)
ゲームも後半になりプレイヤーも強くなっているため、「ただ単に撃って倒すだけではない敵を」と言われて、ラフなアイデアをいろいろと考えました。例えば、全身を覆う泡の中の1個に弱点があったりとか。左の絵がそうですね。(高松)

■決定稿









■決定稿(彩色)



■バリエーション



登場シーンでもびっくりさせる狙いで、たくさんの繭のどれかからランダムで出現するようになっています。ここにあるのはカラーバリエーションで、上が完成型です。ゴキブリということで、やはり茶系になりました。(安保)

Gatling gun Majini

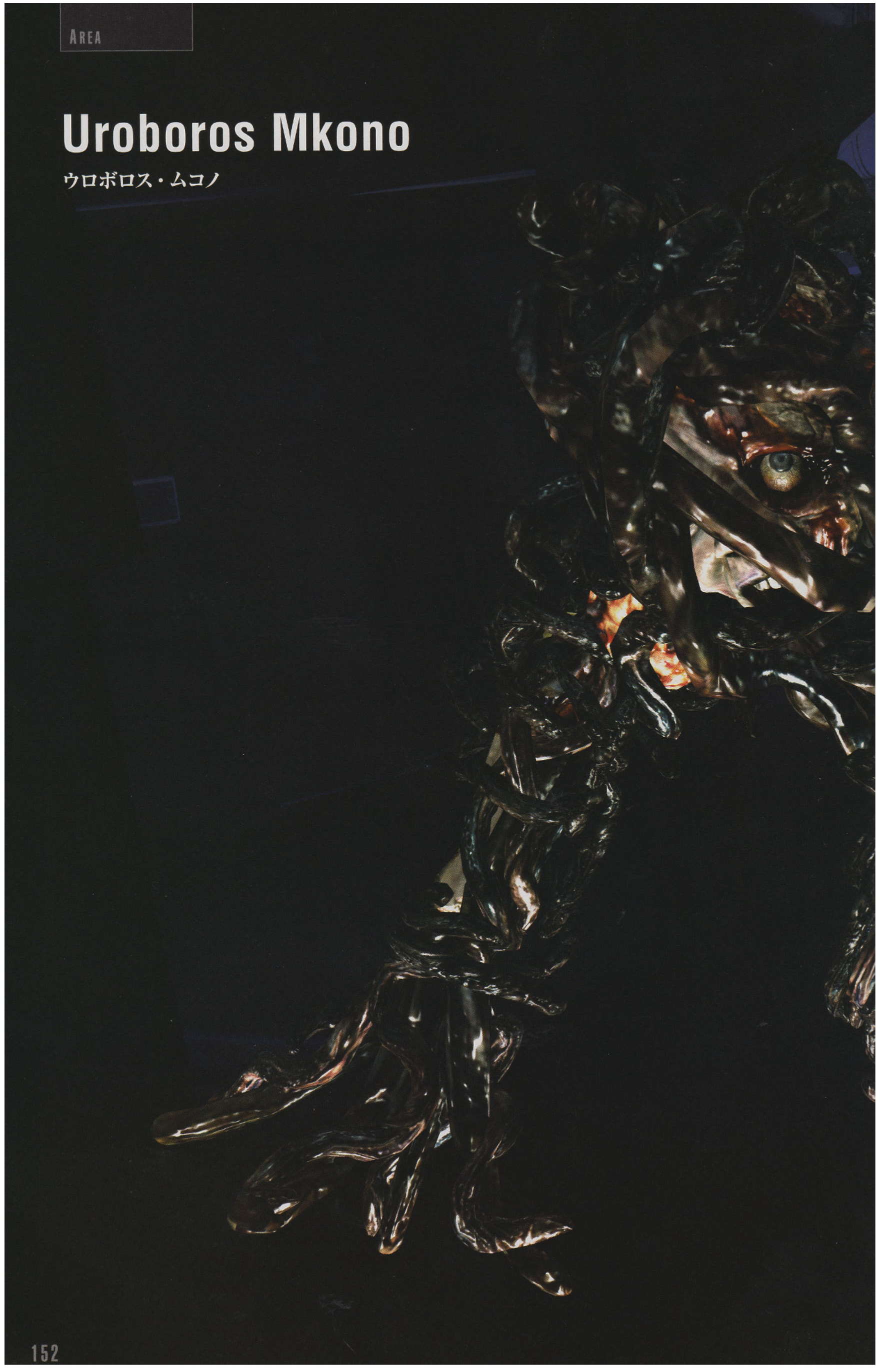
ガトリングマジニ

『4』に出ていて人気もありましたし、銃撃戦があるので強い敵としてまた出そうと。(安保)
ガトリング軍曹のアフリカ版は、モデル制作者のアドリブで全て金歯になってかなりハデになりました(笑)。(高松)
彼はプラーガが発症しなくても、人として既に強いでしょうね(笑)。(松下)



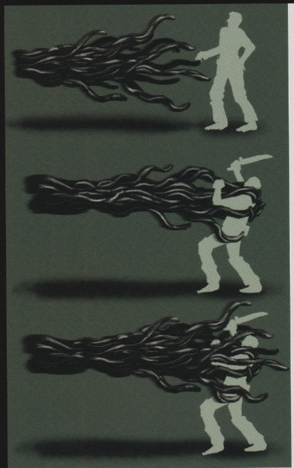
Uroboros Mkono

ウロボロス・ムコノ





■モーションアイデア



■初期デザイン



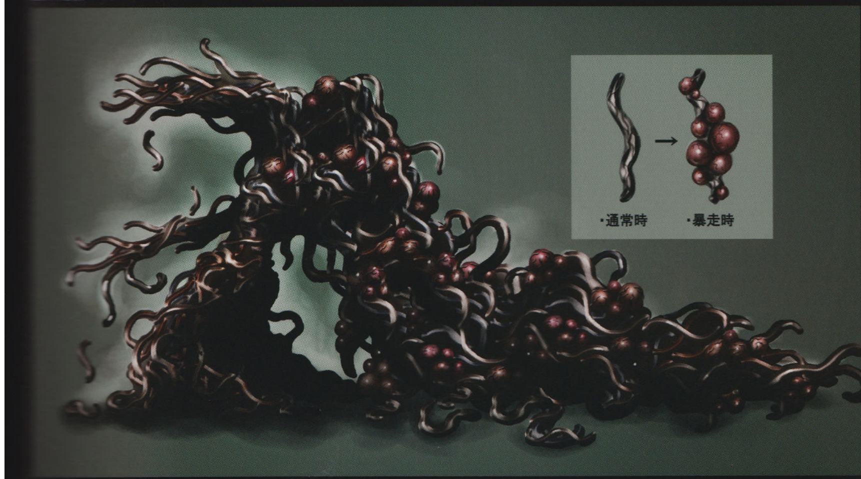




最初のウロボロスと似ていますが、左腕が暴走しています。初めのウロボロスは「今のは何だったんだろう」と思わせる予兆的な存在で、ムコノはゲーム的に戦わせる存在です。描いている時は、気持ち悪くなるようなものをイメージしていました。例えばミミズとか。形が崩れていたデザインは、徐々に人型に変わっていきます。（松下）
ベースとなった人間が見えた方が怖いだろうと、人型になりました。劣等な遺伝子の人間はウロボロスになってしまうという研究がなされていた設定で、言ってみればウロボロスは失敗作です。ウェスカーは適格な遺伝子が優位になる世界を作ろうとしていたわけですね。（安保）



■決定稿



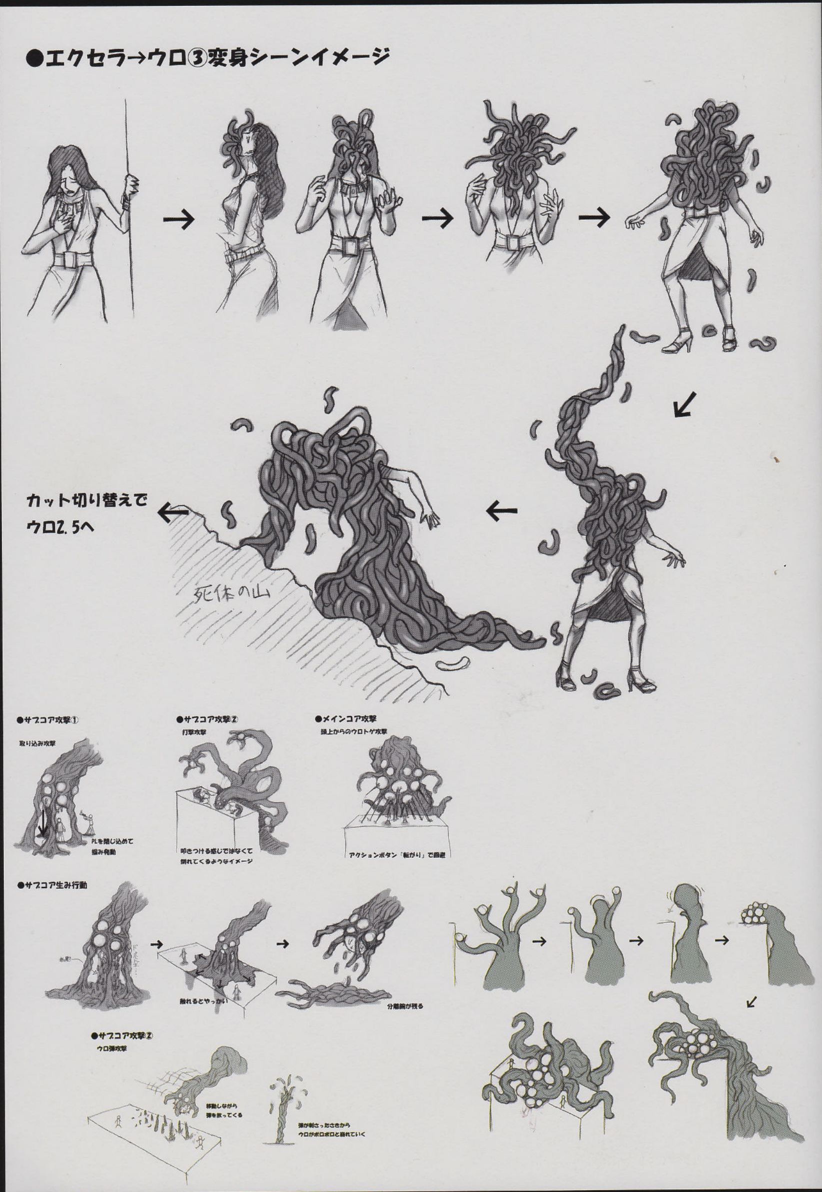


Uroboros Aheri

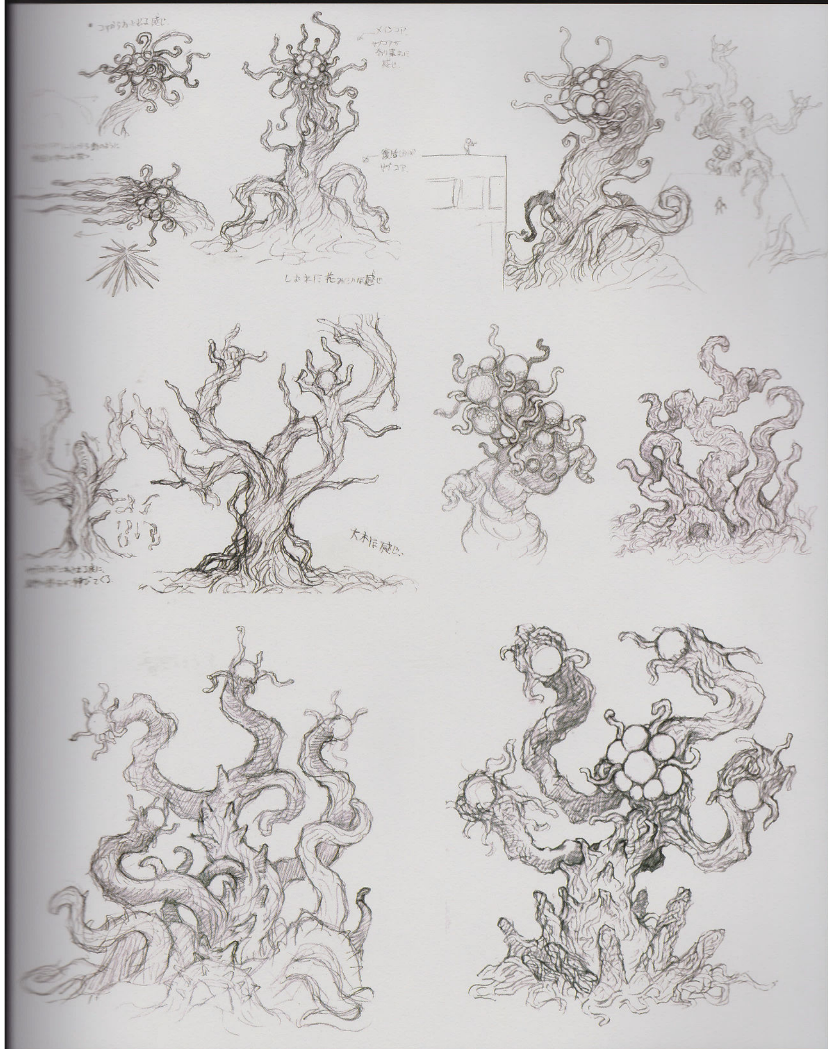
ウロボロス・アヘリ







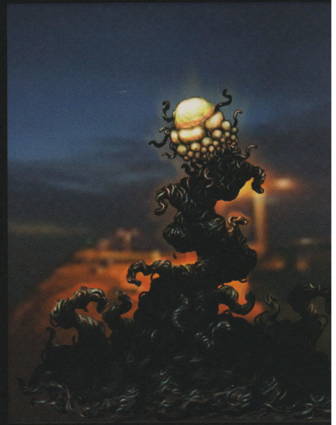
デザイン



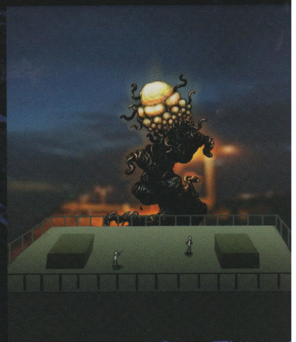
ケタ違いにサイズが大きいクリーチャーなので、どのように形をまとめるのかが大変でした。デザイン画で巨大な樹木や盆栽をイメージしていたことがおわかりかと思いますが、あまりにも大きくなると人型のままでは違和感を覚えるので、原始的な植物などをモチーフにしています。(松下)

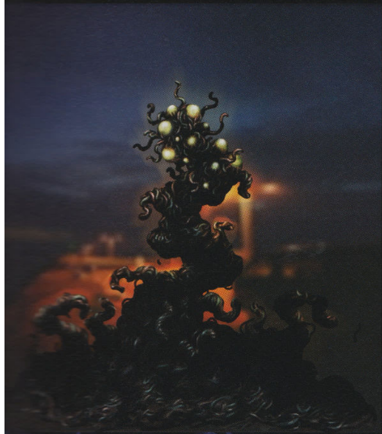
■決定稿

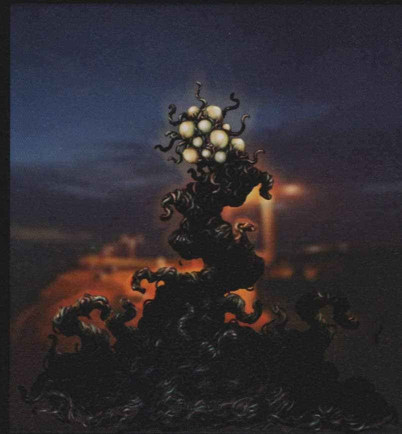














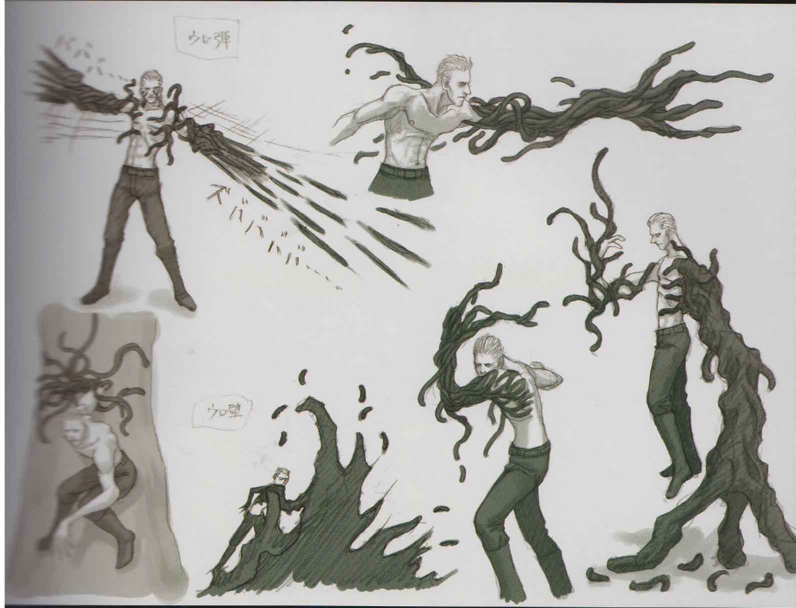
エクセラが変身するというのは、初めは想定していませんでした。50メートル級まで巨大化するのをシームレスで一気に見せるのはなかなか難しいので、段階的に大きくなる方向を考えました。途中で窓越しに見えるシーンでは巨大なスケール感を大事にし、洋上のライティングでも強調しています。(安保)

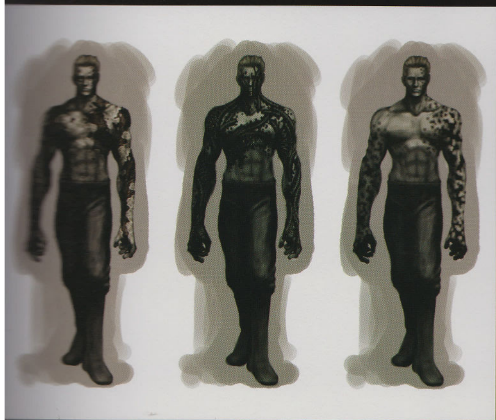
Wesker (Uroboros)

ウェスカー（ウロボロス）



ーションイデア







上はウロボロスを自在に操れるという設定だった時期のイメージで、鉄片などの金属と融合する前ですね。（高松）
ウェスカーが力を入れると、ウロボロスがバッと出てきて瞬時に戻るというものでしたが、後に鉄片が付いてから戦い方が大きく変わっていきます。（安保）
下の3点は、どのように段階を経て変化していくかのイメージです。あまりクリーチャーっぽくならずに、あくまでもウェスカーの意思を感じられる状態を意識していました。（松下）

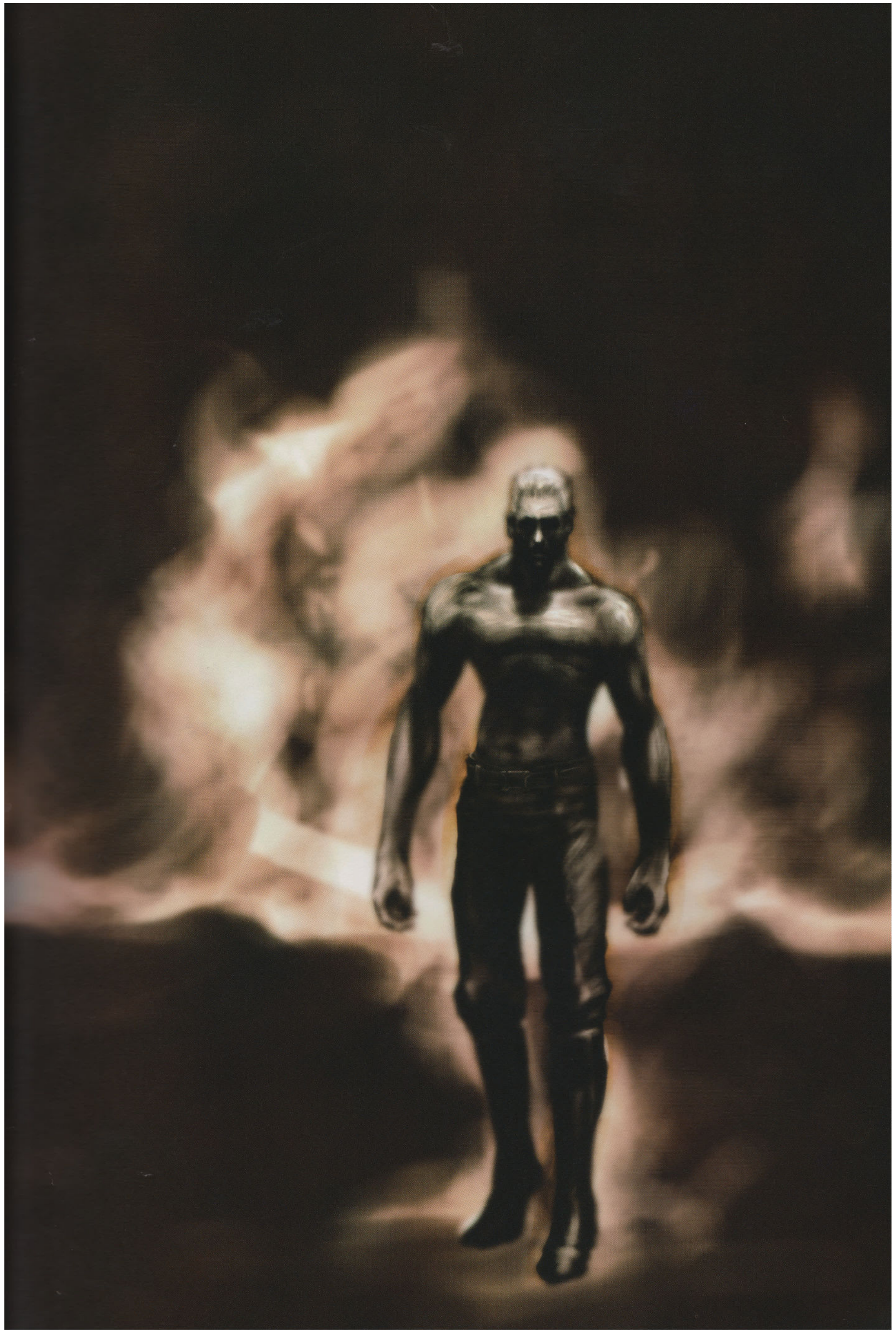
ラストバトルは当初、生身でクリスと肉弾戦をする予定でした。でも2対1になったことでもっと強くする必要があり、ウロボロスと一体化した腕は鉄片などでより武器化しています。変身しても外見がウェスカーだとわかる点にこだわり、それまで余裕が感じられていたのに一転して追い詰められた時の必死さを表現したつもりです。(安保)

■バリエーション



■バリエーション





Another Costume

アナザー・コスチューム







"The Mercenaries" Character Select

"ザ・マーセナリーズ" キャラクター・セレクト







竹内 潤 プロデューサー

BIOHAZARD 5 PRODUCER
JUN TAKEUCHI



今回もテーマは“人間”に フォーカスしています

——まずはタイトルロゴのデザインコンセプトについてお聞かせください。
実はこのロゴになる前に、ちょっと違う形のロゴを出していた時期もあったんです。大地が割れて、そのひび割れが“5”の形になるというデザインが過去にありました。その頃からずっと一貫して『バイオハザード5』という作品のカラーは“サン・ライト・イエロー”とか、“サン・ライト・オレンジ”です。そういった色をロゴなどに使っていこうじゃないかと進んでいました。

——サン・ライト=太陽の光のようなイメージですか？
そうですね。太陽のような明るさでもあり、また、炎のイメージもあるので、必ずこの色（イエロー）と、黒を組み合わせた形でいろいろと展開していこうと考えました。実はさまざまなものを模しているというか、隠喩しているというか。今回クリスは冒頭であまりポジティブなことは喋らずにスタートします。相棒を失ったこともありますし、どんどん世界にテロが拡散していく中で、どちらかというと晴れやかな気持ちではなくて、闇に支配されつつあるような気持ちからスタートするわけです。そのクリスの内なる部分に残っている光明、そういったところも表現できれば、と。それから、ロゴにもまとわり付く血管や葉脈みたいなものは、アフリカのイメージと、『バイオハザード』シリーズならではのモチーフである“ウィルス”や“感染”といったものとか、いろんな要素が混ざり合っているんです。

——では、作品におけるテーマとはなんでしょう？
やはり今回もテーマは“人間”にフォーカスしています。ウェスカーが「闇」で、クリスが「光」というようなコントラストは、シナリオにも盛り込んでいます。例えば映画『ゾンビ（原題：DAWN OF THE DEAD）』(1978)でも最後は“人間が一番怖い”という方向に持っていってる作品だと思うんですけど、『バイオハザード』でも洋館で事件があったり、いろいろと凄惨な出来事があったりしても、結局はウェスカーという人間が引き起こしている部分もあるわけです。“人間”っていうのは、実はもうひとつの『バイオハザード』のテーマなんです。

——シナリオや舞台設定は早い段階から決まっていたのですか？
はい。初期からクリスとウェスカーの物語にしようと考えていました。ファンの皆さんが一番期待されていた部分でもありますので。そこに応えられたのかなと思います。スペンサーも『5』の中で詳細までは描いていませんが、登場することは初めから決まっていました。それらをどういう風にまとめていくのかということが、今回の一番の重要なポイントだったんです。



——ファンの方からは“まだ終わっていないんじゃないか”という声も聞かれますが。
そうですね、これで完全に決着がついたとは、僕らも思っていなくて。本作は、『バイオハザード』の壮大なシリーズの中では起承転結の「転」に当たりますが、ファンの皆さんにはここで物語が大きく動いて、結末に向かっていくイメージで捉えていただければと思います。

本当に発売直近のギリギリまで、手を加えていました

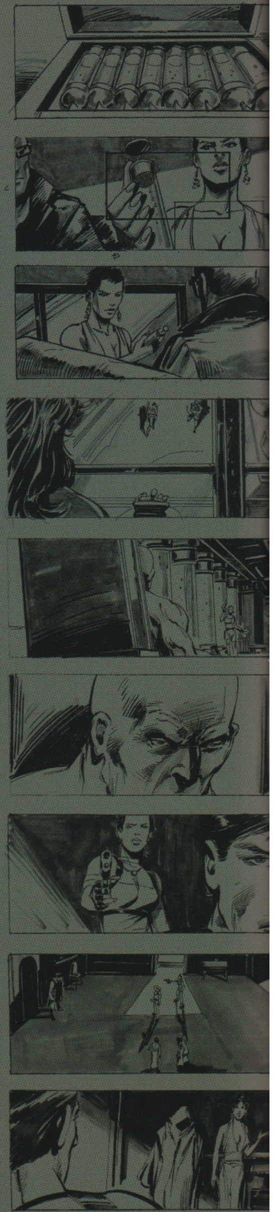
——新ハードでの発売にあたって、技術的な試行錯誤はどのように行われたのでしょうか？
2004年の開発当初から、発売までに時間を大きく費やすことは想定されていたので、なるべくまだ使われていない技術を率先して取り入れていこうと進めていきました。特に現場は、数年後にはスタンダードになるんじゃないかということを想定しながらの作業でしたので。大変な苦労だったと思います。かなり大規模な構想から開発がスタートしましたので、現場で縮小しながらも、良い部分を残してまとめていきました。それにより現在の処理でもだいぶバリエーションに富んだステージ構成になっています。

——実写に肉薄する緻密なCG表現ですね。
実写が良ければ、実写で撮ればいいという話になりますが、やはり“ゲーム”なので、そこにCG的なテイストは入ってこなければいけません。なおかつ、ものすごくリアルだって感じていただかなくてはなりません。そのバランスというのが非常に難しいんです。そういったところの試行錯誤を何度も繰り返しましたね。リアルといえば、次世代機になって今まで以上に空気感とか、光の照射とか、繊細な表現が可能になりましたから、実際の現実世界のライティングに近いっていう部分と、あと演出っていう部分の兼ね合いをしっかり調整しました。本当に発売直近のギリギリまで、手を加えていました。

——臨場感を重視した演出なのですね。
屋内と屋外の両方のステージがありますが、屋内のライティング、屋外のライティング、それぞれに気を遣って何度も改良しています。音も、実は差別化しているんですよ。リアルタイムに屋内から屋外へ出るようなマップもありますが、中と外では音の聞こえ方が変化しているんです。少しでも、皆さんに、その場にいる空気を感じてもらえればなと苦心しました。

——屋内といえば、暗所での恐怖という従来のバイオらしさがさらに引き立っていますね。
そうですね。今回のように、暗いところ、つまり黒の中に黒を置くっていうのは、今までのハードではなかなか表現できなかったんです。実際にウロボロスやウェスカーが登場するシーンはかなり暗いんですが、それを次世代機のパフォーマンスと、光で輪郭が見えるとか、質感がちゃんと違って見えると





いった演出を加えて、最終的に「黒の中に黒」というのが表現できました。

——ハードの性能をモデリングのみならず明暗のコントラストのためにも引き出した、と。

やはり、光を表現する時に対になる闇も同じように力を入れないといけません。『バイオハザード』シリーズは、そういう表現に対して真剣に取り組み、ものすごく手間をかけているタイトルだと思います。

今までのゲームになかった手法による表現ができたと思います

——映像つくりはハリウッドで行ったと聞きましたが。

ええ。ハリウッドにこちらから依頼をして撮るというスタイルは、今までもいくつかのゲームであったと思うのですが、日本側からスタッフがお邪魔して、ゲームの中に組み込むという形は、なかなかなかったかと。そういった意味ではハリウッドも初めての経験だったでしょう。映画『300』を作っておられたyU+co.さんにお願いして、そこから現地スタッフを『バイオハザード5』向けに招集して、制作体制を用意しました。

——激しいアクションやCGテイスト全開のカメラワークが目を引きますね。

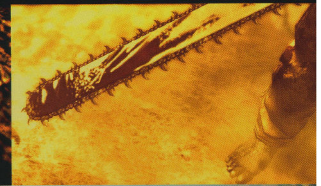
大きいスタジオで、実際にバイクで走り回ったり、ロングジャンプをしてもらったり、といった感じで撮影しました。また、ヴァーチャルカメラという技術を彼らが実験的に作っていて、今回『5』で使ってみないかとご提案いただいたんですが、実はまだ映画でも使われていない最新技術なんです。この技術の導入は大きかったですね。ヴァーチャルカメラを持つと、ファインダーを覗いているように、視界がモニターに映し出されてCGの空間を捉えることができるんです。実際に撮影をされているカメラマンの方が、カメラ割りを付けていくことが可能で、スタジオの中では撮れないような遠距離からのロングショットとかハンディカメラの雰囲気を出せたりもするんです。新しい体験ができましたね。今までのゲームになかった手法による表現ができたと思います。

——そこも見所ですね。それでは最後に、『バイオハザード5』のファンの方々へ、メッセージをお願いします。

私たちが表現したかった、やってみたかったことを、いろいろと盛り込んだタイトルになったと思っています。そういった部分もぜひ感じながら、プレイしていただければ幸せです。「僕はこれで満足だ」、「いや僕はこうしてほしかった」、「想像を超えた」、「いや、想像はもっとこれぐらい大きかった」とか、いろんなご意見がネット上に溢れています。良い意見も悪い意見もひっくるめて、『バイオハザード』はこれだけ多くの人に愛されている作品なんだなと、すごく嬉しい思いがありました。制作中から、そういうプレッシャーも常に感じていましたから、やっぱり良い意見を拝見した時には、やってて良かったなって思いますし。厳しいご意見には、まだまだこれからも精進して、もっともっと皆さんに満足していただけるような作品を作りたいと思います。

川田 将央 プロデューサー

BIOHAZARD 5 CO-PRODUCER
MASACHIKA KAWATA



[illegible]違う恐怖を作れないかというチャレンジです

——[illegible]本作でのホラー表現について聞かせてください。

[illegible]ホラーは"暗闇"を制作するというのがセオリー[illegible]と思います。今回、表現力の高い次世代機を[illegible]て、今までと異なる形で『バイオハザード』[illegible]じゃないかという声がスタッフから上がりました。ならばいっそのこと炎天下、それもアフリカ[illegible]のところで繰り広げるのはどうだろうかと。[illegible]本当にホラーが成立するのか、不安要素[illegible]ました。明るいところを描いたうえで陰影を[illegible]描くというのが我々の制作ポリシーとし[illegible]ので、今回は「より影を描くことにしましょ[illegible]意気込みが、特に背景制作スタッフには[illegible]ました。自分の影が自分に落ちる「セルフシャ[illegible]という描画の技術が確立していたこともあ[illegible]影を描き切って、もっとホラー感を強めに[illegible]ことが共通の課題になりました。さらに違う恐[illegible]ないかというチャレンジです。



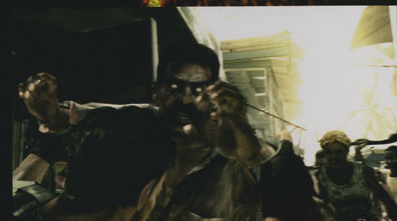
——アフリカへ取材に行かれたスタッフの方々は、[illegible]編成ですか？

コンセプトデザインとか、背景制作スタッフが行[illegible]ました。膨大な数の写真を撮ってきていました[illegible]資料はディテールを描くうえでの参考には[illegible]、そのまま再現するわけではありません。[illegible]キジュジュという『5』のオリジナルの街[illegible]上げてから、写真資料を見てディテールを盛[illegible]という制作スタイルでした。



——[illegible]の報告を受けて、ご自身で思い描かれて[illegible]アフリカのイメージとのギャップはありました？

[illegible]を見て「おっ、これは使えるなあ」という[illegible]ましたね。ちょっと怖い雰囲気のある街[illegible]ましたし。あと取材班にアフリカにはカ[illegible]いるのか見てきてねって頼んで、「やっぱりい[illegible]、良かった良かった」と（笑）。僕の場合、ア[illegible]舞台にすることが決まった時に、どうして[illegible]ライオンが出て来るイメージがあったん[illegible]にはサバンナ平原だけではなく、湿原み[illegible]場所もありますし、スタッフも調べて確認し[illegible]「いろいろな舞台を作れます」と言ってく[illegible]た。ただし、地下遺跡は完全に創作ですけど[illegible]僕も含めて誰しもが想像するアフリカの[illegible]から、やがて『5』が提案するアフリカとい[illegible]うまく繋げていけたんじゃないかなと思っ[illegible]







——[illegible]における新たな工夫はありましたか？

[illegible]手を加えずに"素"の映像を作るのはやめよ[illegible]赤だったら赤を、青だったら青のものをぽん

と置くような作り方ではなく、映像効果を表現するフィルターもしっかり制作して、制作者が思う絵作りをきっちり描けるようにしようというのはありました。例えば、リドリー・スコット監督は明暗をきっちり描かれる映画監督だと思うんです。本当に暗いところって真っ黒なんですよ。そういう制作者の姿勢は我々も見習いたいと思いましたし、やはりそこまでこだわるべきなんだろうと。それでさまざまな試行錯誤を繰り返しながら、恐ろしいぐらいの数のフィルターを使って表現しています。それらの大量のフィルターを外した素の映像を観たら、「えっ、こんな絵なの？」みたいな感じです。



緻密に作るだけだったら、2年くらい早く出せたと思います

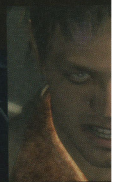
——それでもやはりポリゴン部分のクオリティーにおける苦労もあったのでは？
そうですね。今までやれなかったテカテカした表現とかを過剰に出すだけでも、次世代機らしさは確かに出ます。しかし、それだけでは「乾燥してるところなのに、なんでそんなことする必要あるの？」といった葛藤が生まれてくるんです。だから、『5』としてのベストな落としどころを最終的に見つけ出すまでには、とても苦労した記憶がありますね。単に細かく作ればいいということでもないですし。緻密に作るだけだったら、2年くらい早く出せたと思います。むしろ ポリゴン数は少ないけれども、すごくリアルに見える技術や工夫とかが重要になってきますよね、ゲームは。





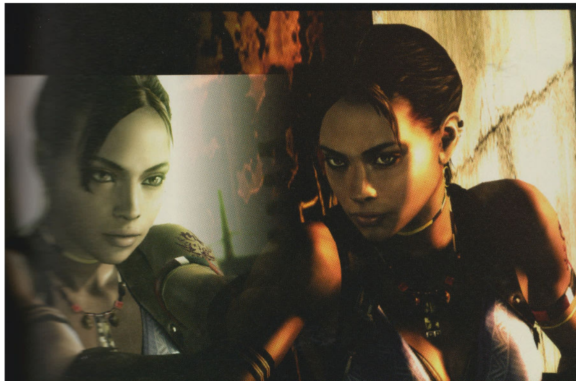
——絵的な部分以外にも、キャラクターの表情や演技なども豊かだなと感じました。
今回、顔の制作に関しては、フェイシャルキャプチャーを行いました。俳優さんの顔を3Dでマッピングした後でキャプチャーをしています。だから、モデルになっている俳優さんの顔がゲームの中でそのまま動いていると思っていただいていいくらいです。もちろん、ゲーム用にいろいろなアレンジを行っていますけど。さらに、一瞬の表情を取るために、ボイス収録の時も顔の動きをキャプチャーしましょうということになりました。ボイス収録と同時に表情のキャプチャーを行うのは、かなり稀なケースだと思うんですけど、そういう新しい技術も今回は使っています。通常のボイス収録の3倍ぐらいは時間がかかりますので、僕は最初あまりポジティブじゃなかったんですが（笑）。制作スタッフが最終的に出した結果を見ると、やって良かったと確信しました。



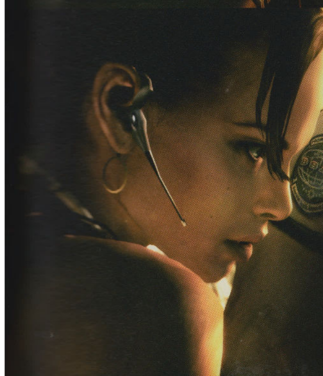




——顔といえば、スペンサーが待望の初登場となりましたが、「スペンサー像」をめぐる議論はありましたか？
あまり「え、これでいいの？」という声は聞かなかったですね。意外と皆が「そうそう、これがスペンサーだよね」みたいな、そういう感じでした。僕の中のスペンサーも同じようなイメージでしたからね。むしろエクセラとか、女性キャラクターの方がとても時間がかかったような気がしますね。「僕はこういう女性が好みなんだ」といった議論が延々と続けられた記憶があります（笑）。



——なるほど（笑）。女性キャラといえば、やはりもうひとりの主役ですが。
シェバは最初、新キャラということもあって、あまり皆には思い入れがなかったんですが、開発が終わる頃にはほとんどのスタッフがシェバシェバ言っていましたね。今回のクリスは最初からネガティブで、ウェスカーは依然としてよくわからん人間じゃないですか。シェバは一番キビキビ、ハキハキしているというか。彼女も過去にいろいろなことがあって、そんなに明るい境遇ではないはずなんですが、それでも前向きで、時にはクリスを叱責するくらい。自分の使命に対してひたむきな姿勢に、僕は惹かれますね。

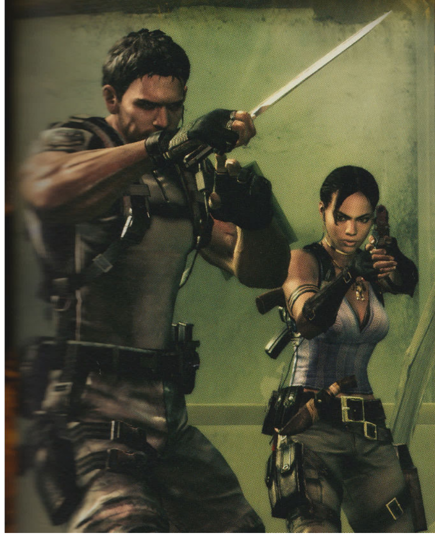




今の映像クオリティーには、最初から到達するだろうと思っていました

——パートナーとの“絆”が大きなテーマになっていますが、スタッフの方々との絆を感じることはありましたか？
絆はいろいろあったと思うんですよ。ただ、100人以上のスタッフがいると、僕の立場だとなかなか絆を築きたくとも築きにくくて……。でも結果的にこれだけのものができたのは、素直にすごいことだと感じます。最初期のスタッフはトータルで4年ですからね。敬意を持って接したいと思います。信頼感という意味で言うと、最終的に仕上がった今の映像クオリティーには、最初から到達するだろうと思っていました。「何のんきなこと言ってるんですか？」って言われそうですが（笑）。でも最初から心配していませんでしたね。

——時間的な制約とのせめぎ合いみたいなものは？
「最終的に責任は僕らで取るから、ガッツリ作ってみたらいい。作りたいものを作れるなら、限界までやってみようよ」っていう提案が竹内からありました。締め切りとかを気にしすぎちゃうと、どこかでブレーキがきいてしまうのかも、と危惧したのだと思います。ファンの方が買って後悔しないと感じていただけるために、どれだけのことができるのかということを最優先にしていたと思うんですよね。



——なるほど。では愛すべきファンの方々へメッセージを！
『バイオハザード4』から実に4年。「あれ、そんなに経ったのかなあ？」って感じがするんですけど（笑）。大変お待たせしました。このインタビューをしてるのが3月6日なので、昨日発売になったばかりです。今は待望されていた方の手元に無事届けばいいなという思いでいっぱいですね。気に入らないところや、もっとこうすればもっと面白くなるのに、というご意見をぜひいただいて、次作を作るのであれば、そういう声を活かしたいと。ご意見を聞いたうえで全然違うものを作る可能性もありますけれど（笑）。ゲームというのは、映画以上にプレイヤーの皆さんの志向が深く反映されるメディアだと思います。全員が満足するものって多分、永遠に作れないかも知れませんが、全員が幸せになるような、そんなタイトルを目指していきたいと思います。

UNPUBLISHED AND UNUSED MATERIALS

未発表・未使用素材





砂漠のステージがあった頃に描いた、砂漠と廃船のイメージ画です。(下田)
すごく広い砂漠ステージを考えていたのですが、全てが見渡せてしまうので敵は砂の中から出るしかないんですよね（笑）。ゲームにならないぞ、と（笑）。(安保)



フードの女性はシェバの原型です。街の中にリッカーが出てきたり、リッカーは脱皮してパワーアップしたり、そんなリッカーたちに囲まれたクリスとシェバをヘリで仲間が救援にきたり、敵は背景からワラワラ出てきたりと、現在とは違うことが考えられていました。(下田)







◆情報提供者　~ウェスカーの影~

南東の廃墟砦に手掛かりがある事を聞き出す。





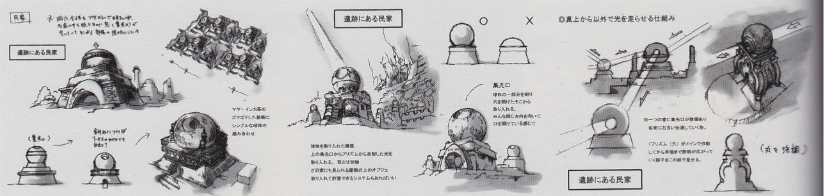






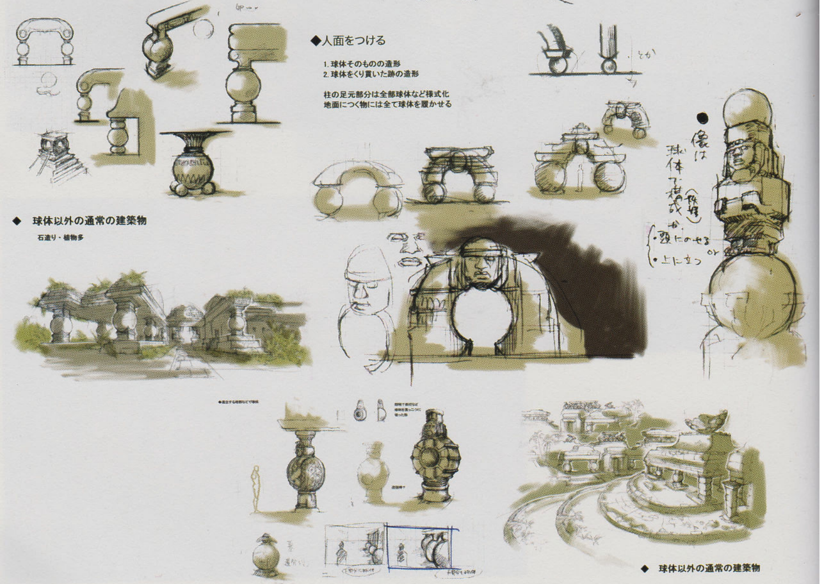


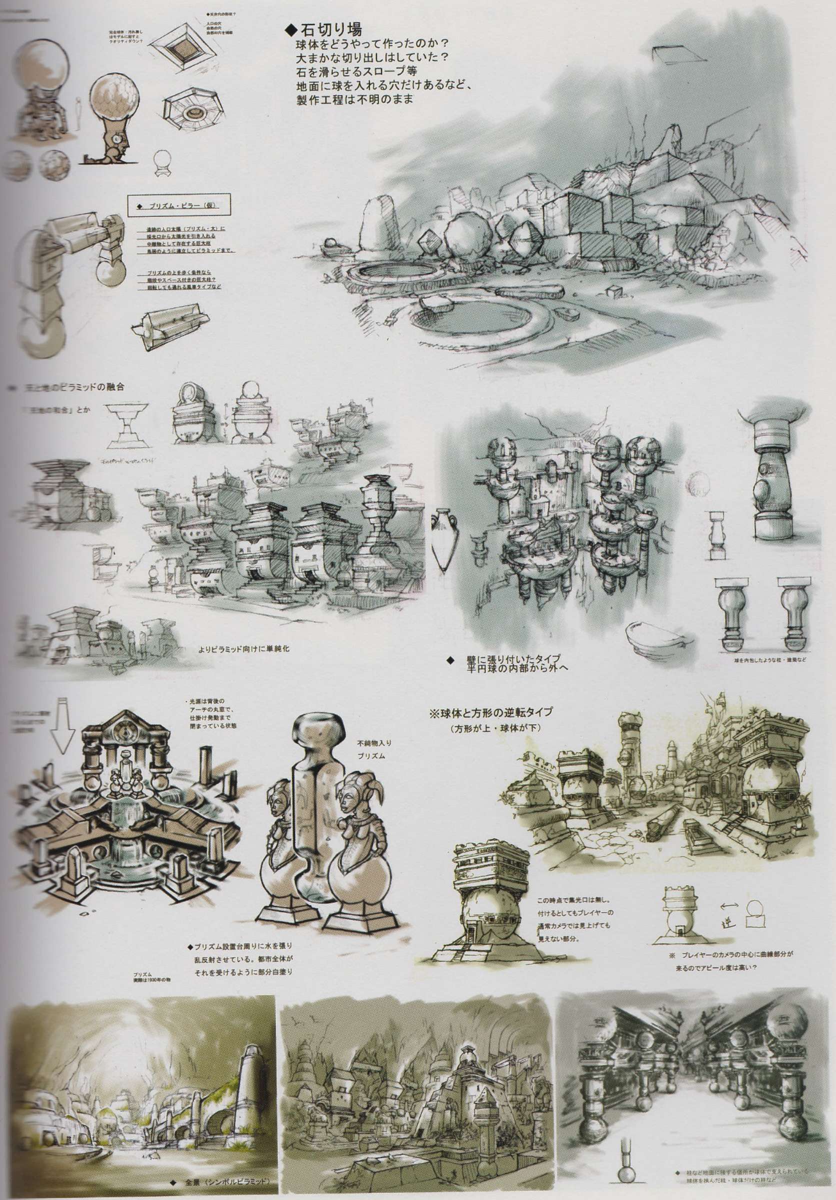
遺跡イメージスケッチ

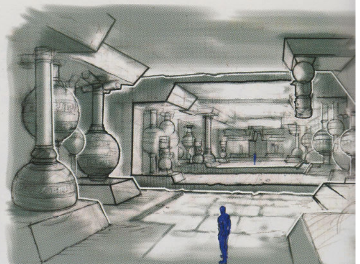


「球体をモチーフにした遺跡にしよう」と考えていた時期のデザインです。太陽信仰と絡めてそこかしこに使われていて、柱が球体に置き換わっていたり、壁に球体が挟まっていたりします。遊びを入れやすかったですね。ただ、完全な球体は容量的に難しくて……。（下田）
火に包まれた鉄球が出てくるシーンでは、当初球体の中にマジニを入れるアイデアがありました。でも、「目が回るやろ、出てきたらフラフラや」ということで止めました（笑）。（安保）

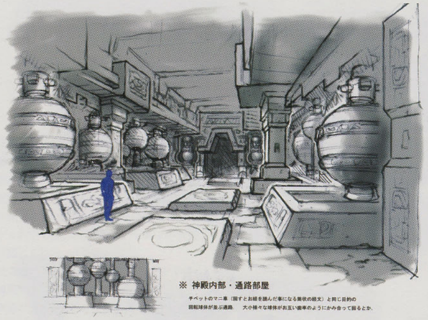






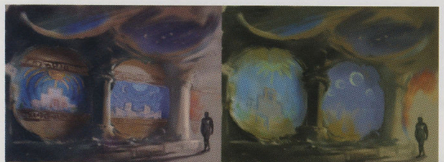


※横長・回転エリアと固定エリアの間には溝がある（飛び越えは可能）



※ 神殿内部・通路部屋

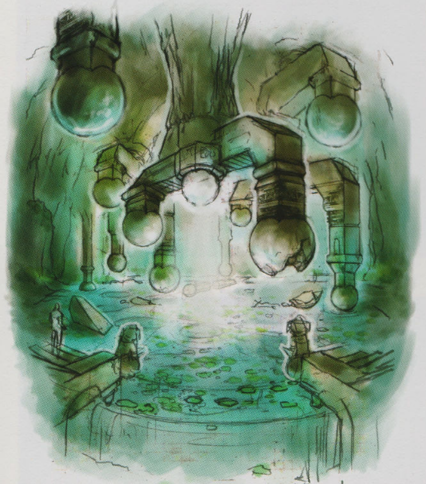
チベットのマニ車（回すとお経を読んだ事になる筒状の経文）と同じ目的の
回転球体が並ぶ通路。　大小様々な球体がお互い歯車のようにかみ合って回るとか。





〈吊り下げ球体〉

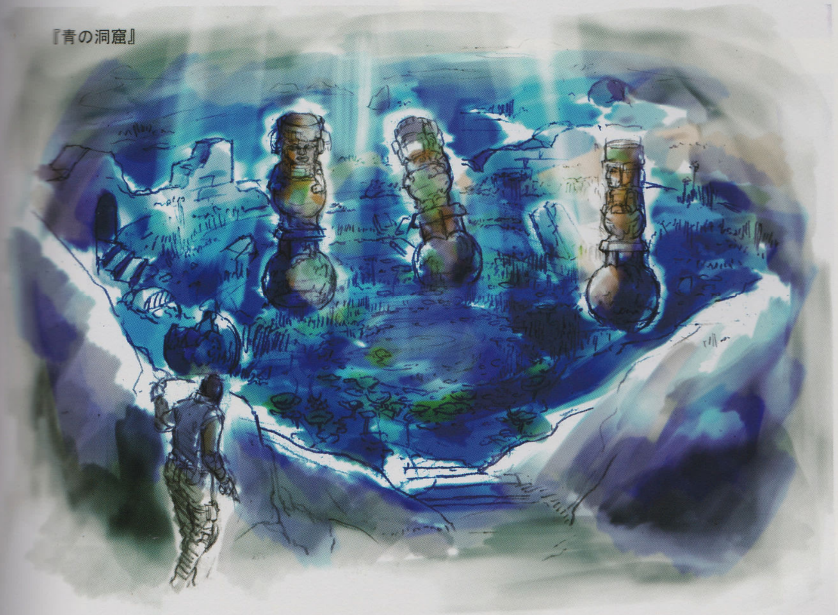




天球を表す空間 or 太陽としての球体で守護させる聖地.
このまま反射板の役目をして回転しているとか→
球体の高さはさまざまで水面に漬かっている物やぎりぎり水面に
付いている物もある。落ちてしまったもの等.

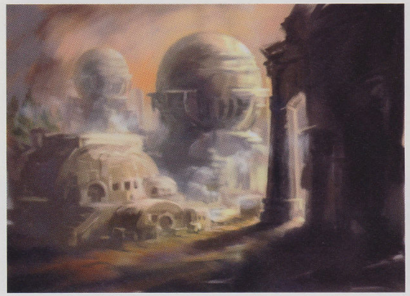


『青の洞窟』



遺跡イメージスケッチ

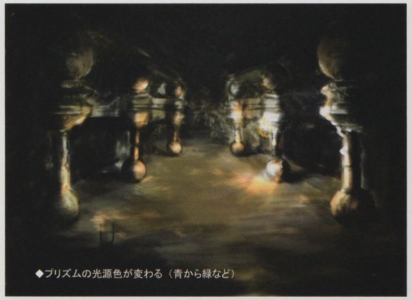


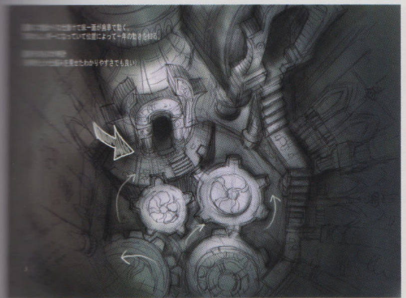


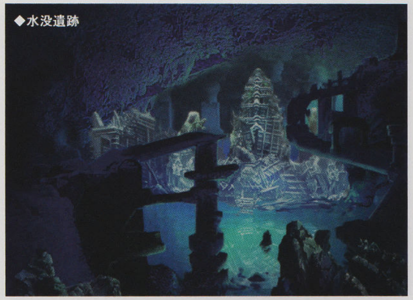


◆夜間の発掘







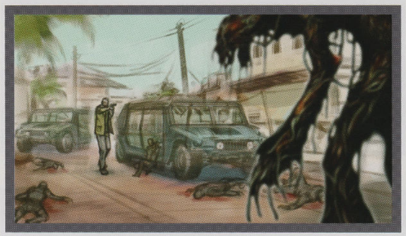


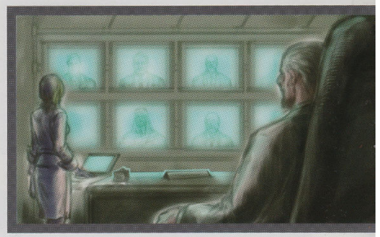


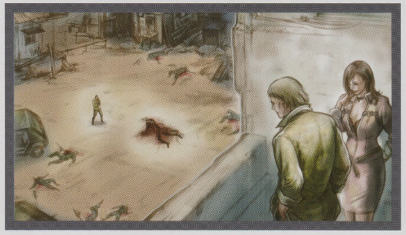
イベントイメージスケッチ

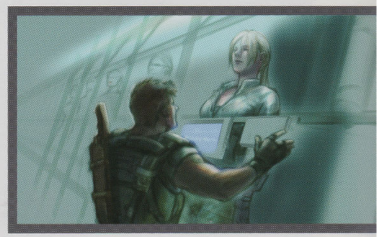
当時のシナリオに沿って描いたものです。冒頭は街に出現したウロボロスを見ている秘書時代のエクセラとアーヴィング。モニタールームには、当時のキャラクターだった社長もいますね。やがてクリスと分断後にシェバは捕らえられて人質に。救出されたシェバと初対面のジルとが握手しています。（下田）













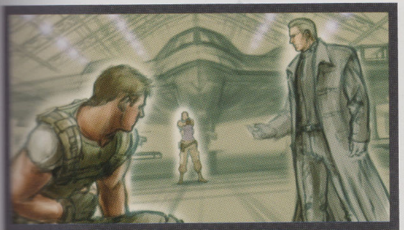


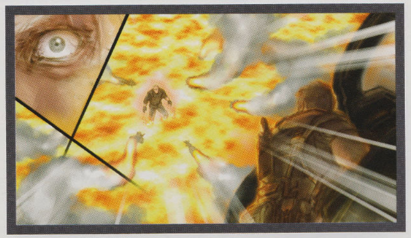


ウェスカーとエクセラに裏切られた社長が撃たれて、エクセラも……。タイラントが出ると想定していた時期で、ウェスカーの命令を受けたタイラントがエクセラを刺しています。クリス対ウェスカー戦の1回目ではクリスがボコボコに負けてしまって、ジルに助け起こされています。(下田)

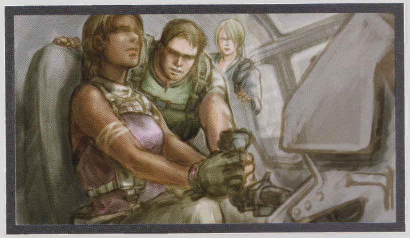


かつてジルがウェスカーもろとも落下する際にウェスカーの右目をナイフで刺していたため、彼の右目は義眼で弱点でもあるという設定です。ウェスカーを木っ端微塵にした後、戦闘機から降り立っているところがエンディングですね。(下田)









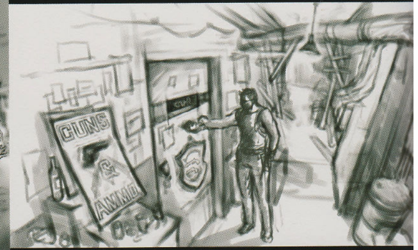




1st街シチュエーションネタ 03
：ゾンビ列車脱線後の攻防（夜）

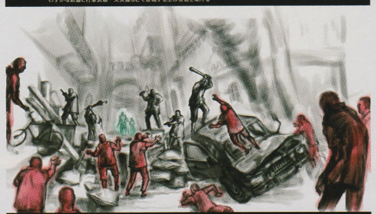


1st 街 シチュエーションネタ 06
―「5」での武器商人―
：アクションボタンでノック→敵味方を判断する為覗き窓から武器商人が覗く
「周りに奴等はいないだろうな！？」など警戒した様子で。（覗き窓は街のみ）



※ドア手前に行き着くまでにバリケードがあったり、武器商人もゾンビを避け
立体の銃看板が掛けてある（武器商人の記号として）

1st 街 シチュエーションネタ 08
：バリケードを守る生存者に加勢して戦え！（夜）
わずかな銃器と打撃武器・火炎瓶などで苦戦する生存者達を助ける



逃げる途中で事故を起した車（遠くからも煙で判る）の前で戦っている人々？
クリス・相棒（ジル・バリー未定）で一定時間応戦する。

砦 シチュエーションネタ 04
ルートA：精錬所制圧シーン　（精錬所（もしくは選鉱所？）内部は鉱石の粉砕機など動きのある機械）



ゲーム目的：広い精錬所（室内）での警備・炭鉱仕事してるガナードを駆逐・制圧。

シチュエーションネタ 09
：大量のゾンビがドラム缶を繋げた壁（仮）を押し倒して大量に攻めてくる。



派手な音と勢いで大掛かりなイメージ　障害物を飛び越えつつプレイヤーを追ってくる

砦 シチュエーションネタ 03
・中央拠点での敵の攻防シーン①　鉱山後の設備や木組みを元に要塞へ造り替えたもの。



ゲーム目的：中央拠点の制圧・敵を殲滅するまで。
立体的な MAP を利用してアスレチック的な戦闘を楽しむ。

砦は最終的に使われていないステージですが、敵がスロープで移動するなど立体的な構造で遊びができるものを想定していました。(下田)
当時の設定では、戦争ものっぽいアクションでした。味方がかなり多くてバイオのイメージとは遠いかなと思っていました。(安保)











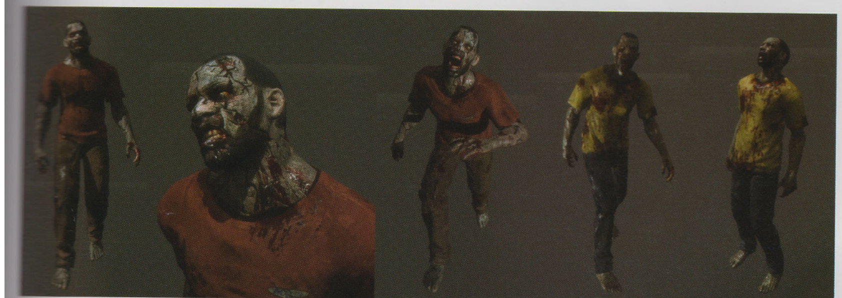


2005 年夏に描いたシチュエーションイメージです。今と違って、だいぶ人の数が多いですね。緑に塗られているのが味方で、赤が敵です。敵の数が多いので、味方をうまく使って攻防戦を繰り広げるというものでした。(下田)





敵がゾンビと設定されていた時期のものです。ゾンビだけどアグレッシブに走ってくる敵でした。アフリカということで、ぬめっとしていてもひび割れた乾いたイメージを反映しています。次世代機でモデルを作るのが初めてで、嬉々としていろいろと作っていた頃です。(福井)
この時期に、ゾンビだとゲームとして最後まで持たなさそうだと判断して、いろいろできるマジニへと方向転換しています。集団で襲うなど組織だった行動は、ゾンビではできないことでした。(安保)

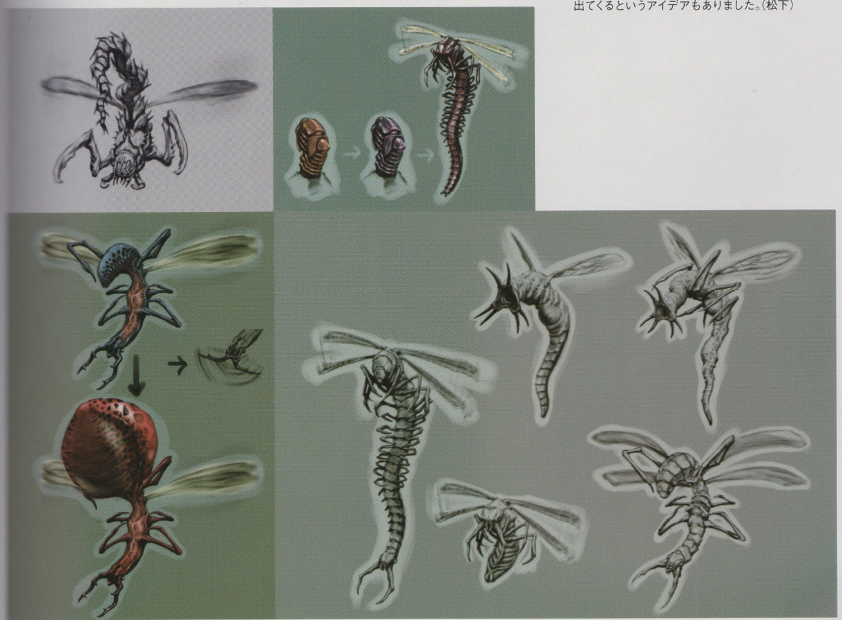




194～198ページは幻覚を見せる敵で、たくさん考えられていました。この敵は幻覚ガスを噴出し、プレイヤーがそれを吸うと幻覚作用で画面全体がサーモグラフのような状態になってしまうというものだったのですが、うまくゲームとして形にならなかったため、ボツになりました。当初はクリーチャータイプでした。(安保)

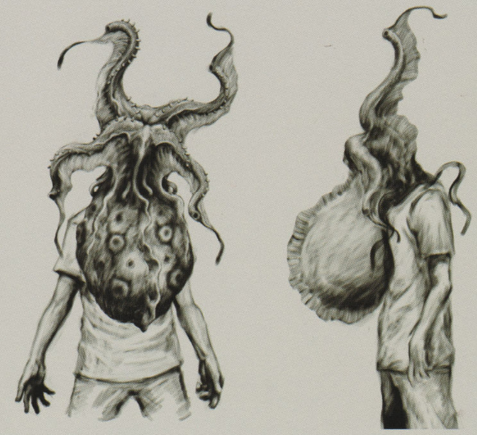


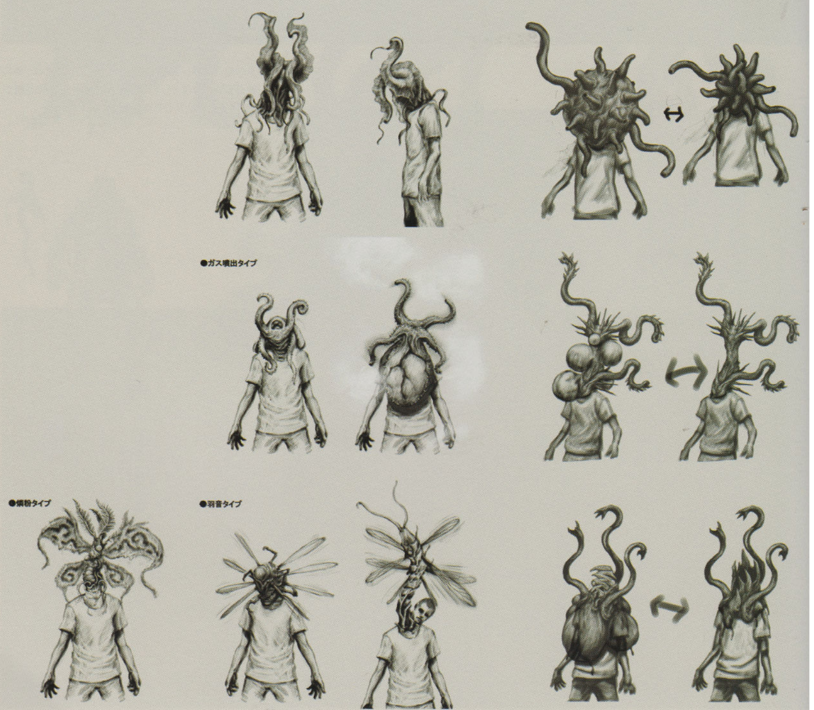
上の絵のように幻覚敵の背中に隆起したイボイボの部分がありますが、そこが取れると中から飛ぶ敵が出てくるというアイデアもありました。(松下)



未登場クリーチャー

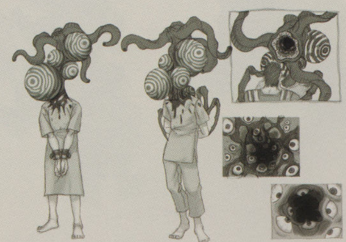
クリーチャーだった幻覚敵が、人に取り付いたプラーガの一種として変更されたものです。いろいろとアイデアを出していて、触手みたいなホースからガスが出ていたり……。当時この中で決定されたのが197ページの中央左で、それを着色したのが下の絵で幻覚を見せそうなサイケデリックな色を使いました。(松下)







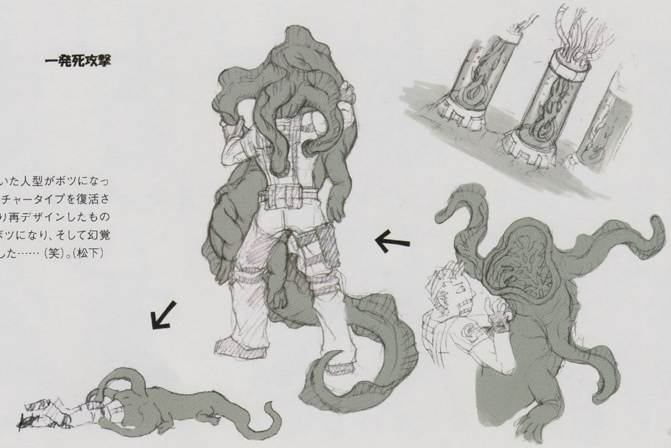






一発死攻撃

プラーガが付いた人型がボツになった後で、クリーチャータイプを復活させることになり再デザインしたものです。それもボツになり、そして幻覚敵は終わりました……（笑）。（松下）



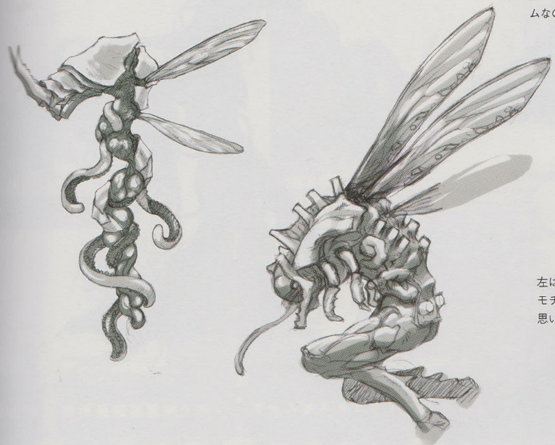








左上はタイラントの案です。タイラントを登場させると、今回のウロボロス＝ウェスカーという意図がブレてしまうのでボツになりました。タイラントはどこかで出したいですね。(安保)
上は処刑マジニの背中のアイデアです。狙って撃つゲームなので、弱点の案として出されたネタです。(高松)



左は飛行敵のアイデアで、おそらくポポカリムのモチーフをコウモリとする前に考えたものだと思います。(松下)

U－9（1ST 巨大ボス）

biohazard 5





●U－9ボツ案
所々に骨や肉が出ており未完成で
崩れながら移動する。
最終的には自ら朽ち果てる。



●U－9ボツ案
直立状態のアルテマ

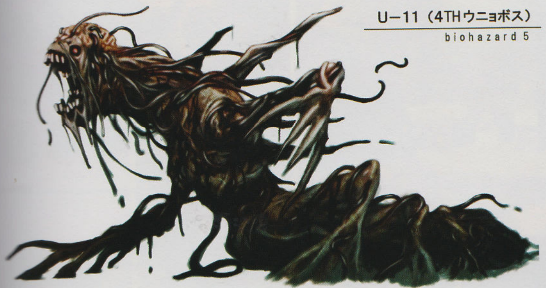


●U－9ボツ案
強力なダメージを受けるとその部分のウニョが
ごっそりと剥れてコアが出てくる。
肩にダメージを与えると腕がもげて落ちたりとか。

U−11（4THウニョボス）
biohazard 5

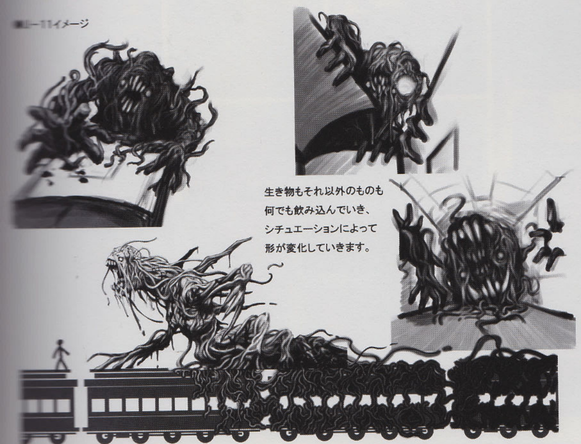


U−11（4THウニョボス）
biohazard 5



ウロボロスがまだ敵のひとつとして考えられていた時期のものです。ウロボロスの原型になっています。名前はウロボロスと決まっていませんでしたが、ウニョとは呼ばれていましたね（笑）。（安保）
U-9とU-11で出そうかという案もありました。（松下）

■U−11イメージ



生き物もそれ以外のものも
何でも飲み込んでいき、
シチュエーションによって
形が変化していきます。

■ BSAAロゴマーク

BSAA









決定稿前のマークにあるチーム名の「KHAMSIN（カムジン）」というのはサハラ砂漠に吹く風の呼び名のひとつで、仮に私の方で入れたものです。各支部のBSAAマークの案も出しました。（下田）

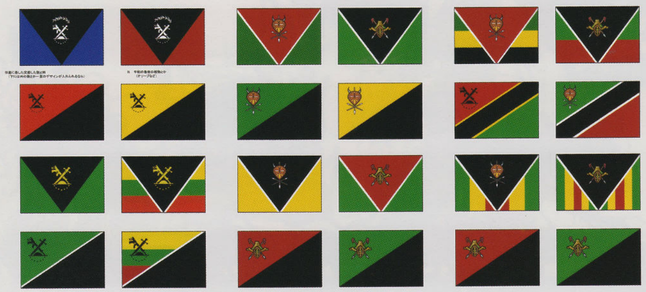
■国旗イメージ



※ アフリカ三原色を使用した国旗
地に刺した闘争の際に使った銃と剣
（紛争の終わりを願って）と墓
下には州の数を表す丸

赤…独立戦争の際に流した血の象徴
黒…アフリカ大陸
黄…砂漠の砂
緑…自由・平和

国旗もいろいろと考えていました。紛争があって臨時政府が立つような混沌としたイメージとして剣と銃を盛り込みました。（下田）






502



BIOHAZARD 5 STAFF LIST

Producer
JUN TAKEUCHI

Co-Producer
MASACHIKA KAWATA

Production Director
YASUHIRO ANPO

Concept Director
KENICHI UEDA

Production Manager
MAKOTO KADONO

-Game Design-
Lead Designer
JIRO TAOKA

Designers
KOJI KAKAE
HIDEHIRO GODA
KAZUNORI KADOI
KOUSHI NAKANISHI
HIROYUKI YAMATO
KOICHI OKADA
JEAN-CHRISTOPHE HIDEAKI SINCLAIR MOINE
MASAKI MORITSUGU
YUSUKE SAGARA
YOTARO IGARASHI
TERUKI ENDO
Game Design Supervisor
SHINYA IKUTA

-Script-
Story
KENICHI UEDA
Scenario
HARUO MURATA
YOSHIAKI HIRABAYASHI
Story Background and Files
TSUKASA TAKENAKA

-Programmers-
Lead Programmer
SOJI SETA

Programmers
KATSUHIKO SOMETANI
HIROSHI INABA
KOBUTA
KOHETSU MATSUDA
YOUICHI KODAMA
MAKOTO KADONO
TAKAAKI YAMANOUCHI
MIKIO UEDA
NAOKI HASHIMOTO
TAKAHIRO YAMAMOTO
TOSHIAKI YONEZAWA
YUUKI OOI
DAISUKE NONAKA
YASUTAKA HORI
KAZUKI SAKAKIBARA
TAKUMI YOSHINAGA

-MT Framework Development Team-
Programmers
TOMOFUMI ISHIDA
YASUHIDE SAWADA
TOMOHIRO UEDA
KATSUNORI OIDA
UNAMUJI HASUNUMA
TAKAYUKI UMEZU
MAKOTO KITAMURA
TARO YAHAGI
SHINGO TERAHATA
SHIGENOBU KOMORI
SHIGEKI NIINO
MASASI OKUBO
HIROSHI TADA
JUNJI OZEKI
MASAAKI KOREMATSU
AKIYOSHI TAKAHASHI
MASATOSHI MATSUMIYA
STEFANUS RAHADI
Technical Manager
TAKAMI TAKI
Product Manager
MASARU IJUIN

-NETWORK SUPPORT-
Programmers
YOJI MIKAMI
KOJI MISU
Adviser
TATSUYA NAKAE

-Art Production-
Lead Designer
YOSHIZUMI HORI

Designers
KENTARO YANO
TOSHIKO KATAYAMA
AKIO KAMIJI
ATSUSHI NISHIBORI
TORU ARIKAWA
KENICHI SUZUKI
KOUJI NAGANO
AKIKO YOKOYAMA
SHINJI MIKAMI
TETSUYA SHIBASAKI
HIROFUMI ORITA
KENTAROU TACHIKI
HIROTO TERAOKA
TOMOKO TAKAHASHI
HIROSHI HASHIMOTO
NAOTO ISHII
TOMOHIRO AGO
MAKOTO TANAKA
MANABU TAKEDA
HIDESATO SUEYOSHI
Stage Lighting Designer
SYUICHI KAWATA
NAOTAKA YOSHITOMI

Production Collaboration
K2 Co., Ltd.
Designers
KEIICHI OTA
HIROAKI KANDA
SYOUZOU HORIUCHI

-Character Modeling-
Lead Modeler
MAKOTO FUKUI

Modelers
SATOSHI TAKAMATSU
YOSHINORI MATSUSHITA
YOSUKE YAMAGATA
YUICHI AKIMOTO
TSUTOMU KAWADE
TAKASHI YOSHIKAWA
HAKUEI
FUMINORI SATOU
TOMONORI TAKANO
JUN IKAWA
TAKAHIRO MIZUNO
Creature Design
YOSHINORI MATSUSHITA

Production Collaboration
K2 Co., Ltd.
Designers
TETSUYA DEGUCHI
JUNICHI TANIZAWA

Weapons Selection
AGGRESSOR-GROUP
Advisor
RYOUICHI SATO

-Motion-
Chief Animator
YUKIO SEIKE

Animators
KEIICHI SATOU
YUKI YANAGIMOTO
YOSHIHIRO TAMURA
KENICHI UEDA
HIROKI TSURU
MASAYUKI MAEDA 10
NAOHIRO TANIGUCHI

Production Collaboration
AAC STUNTS INC.

Action Coordinator
MITSUO ABE
Motion Actors
JUNYA IWAMOTO
KENICHIRO NAKANO
YAYOI KUMADA
Action Support
YOSHIO MIYAKI

-Visual Effects-
Lead Designer
KAZUMASA KURODA

Designers
KOUSI WATAMURA
YUKA OGAWA
MEGUMI DOI
YOSHIKI ADACHI
SHINJI SETO
KEISUKE ANDO

-Interface Design-
Lead Designer
KOHJI YAMAMOTO

Designers
YASUKO SHIMODA
SHINYA WADA
YUKO NAKADAI
MEGUMI KITAGAWA

-Cinematics-
Directors
JIM SONZERO
TOSHIO OHASHI (Polygon Pictures, Inc.)

Cinematics Supervisor
YOSHIAKI HIRABAYASHI
Production Coordinators
TSUKASA TAKENAKA
YOSHIYUKI TONOE
Cinematics Executive Producer
TAKUYA SHIBATA (Just Cause Productions, Inc.)
REUBEN LANGDON
(Just Cause Productions, Inc.)
Producer
HIDEYUKI SAITO (Polygon Pictures, Inc.)
Lead Animator and Lighting Supervisor
SYUICHI KAWATA
Technical Directors
TOSHIYA KOTANI
RYOHEI MURAKAMI
Lighting and Animation
KIMIHIRO TOMINO
KEIKO KAMEKAWA
YOSHIO MISAKI
Facial Animation
YOSHIAKI HIRABAYASHI
Sub-Cut Scene Direction
TSUYOSHI IRIE
YOSHIYUKI TONOE
Motion Capture Support
KATSUMI KOBAYASHI
MASASHI IMANAKA
YOSHIAKI YUASA
Cinematic Sound Designer
ARATA IWASHINA
Mixing Engineers
KAZUYA TAKIMOTO
TAKASHI MORIGUCHI

Cinematic Sequences Produced by
Just Cause Productions, Inc.

Cinematics Executive Producers
TAKUYA SHIBATA
REUBEN LANGDON
Associate Producer
KUMIKO OGAWA
Assistant Director/Cinematic Editor
MASANORI KOBAYASHI
2nd Unit Director/Cinematic Editor
KEN OHARA
Animation Supervisor
YOSUKE YAMASHITA
Production Coordinator
EIREN CHONG
Production Co-Coordinator
ANRI YOSHIDA
JOKI KIM
HARUKA TOMODA
Assistant Editor
TAKUMI KOYAMA
Production Assistant
HIDETARO KOMURA

-Chinematics Pre-Production-
Storyboard Concept and Design by
yU+co.

Director/Creative Director
JIM SONZERO
Creative Director
GARSON YU
Executive Producer
CAROL WONG
Producers
KATIE RAUH
JOHNNY ELLSWORTH
Storyboard Artist
JERRY BINGHAM
Concept Artists
JOEL CHANG
ALP ALTINER

Previsualization by
The Third Floor

Previs Creative Director
CHRIS EDWARDS
Previs Supervisor
BARRY HOWELL
Previs Artists
ALBERT CHENG
ANDREW HWANG
DAVID AGUILAR
HIROSHI MORI
MARK NELSON
YVAIN GNABRO

-Video Storyboards-
Produced by
Just Cause Productions, Inc.

CAST
Chris Redfield
REUBEN LANGDON
Sheva Alomar
KAREN DYER
Albert Wesker
KEN LALLY
Albert Wesker (Stunt Double)
ILRAM CHOI
Jill Valentine
PATRICIA JA LEE
Jill Valentine (Stunt Double)
JADE QUON
MING LIU
Josh Stone
TJ STORM
Excella Gionne
NINA FEHREN
Ricardo Irving
ALLAN GROVES
Ozwell E. Spencer
ADAM CLARK
Dan DeChant
DAN SOUTHWORTH
Kirk Mathison
CHRIS MALA
Dave Johnson
RICHARD DORTON
BSAA Soldier
ANTHONY NANAKORNPANOM
Majini
CHRIS JAI CORTLAND
FREDSON MAYIEK

CREW
Story Consultants
MICHAEL G. COONEY
JOHNNY ELLSWORTH
Line Producer
C.C. DANIEL CHEN
Stunt Coordinator/Fight Choreographer
REUBEN LANGDON
Additional Fight Choreography
ILRAM CHOI
Director of Photography
TERUHISA YOSHIDA
Camera Operators
NICHOLAS ALLEN
SATOSHI YAMAZAKI
KYLE WARMACK
HIROYUKI MURAKAMI
HIRO FUKUDA
KAORU Q ISHIZUKA
ERI MAGARA
Gaffer
PATRICK MURPHY
Grips
KYLE T. MACDOWELL
RICARDO SWITH
CARLOS A. JACKSON
MATTHEW BERGER

Sound
BOB PACKO
JAY VERKAMP
STEPHEN ROSS
Wardrobe
TAKAKO OSAKADA
Wardrobe Assistant
HIROKO WATANABE
Make-up Artist
YUKO YAMAUCHI
Set Construction
YU INOSE
Weapons and Military Tactical Advisor
ANTHONY NANAKORNPANOM
Wire Master
STEVE UPTON
Utility Stunt
TADAHIRO NAKAMURA
SURAWIT SAE KANG
HEDEKI SUGIGUCHI
Editor
TAKUMI KOYAMA
Sound Designer
JOE ROMERSA
Director's Assistants
JOHNNY ELLSWORTH
KATIE RAUH
Production Assistants
SHIH-KAI LIN
JOE MIGEL GOUZALES
WOODIE PONGCHAIPHAT SETHANAND
JON HIGGINS
TSUKIMI IMAE
SPURGEON JAMES
KEVIN DYER
FELIPE SMITH
Stage
Laurel Canyon Stages, Arleta, CA
Stage Manager
HENRY RODRIGUEZ

-Motion Capture-
Produced by
Just Cause Productions, Inc.

CAST
Chris Redfield
REUBEN LANGDON
Sheva Alomar
KAREN DYER
Albert Wesker
KEN LALLY
Albert Wesker (Stunt Double)
ILRAM CHOI
YOSHIO IIZUKA
Jill Valentine
PATRICIA JA LEE
Jill Valentine (Stunt Double)
JADE QUON
Ricardo Irving
ALLAN GROVES
Excella Gionne
NINA FEHREN
Josh Stone
TJ STORM
Ozwell E. Spencer
ADAM CLARK
Dan DeChant
RICHARD DORTON
Kirk Mathison
CHRIS MALA
Reynard Fisher (Butcher Man)
TJ ROTOLO
Dave Johnson
TJ STORM
BSAA Soldier
ANTHONY NANAKORNPANOM
DAN SOUTHWORTH
Majini
CHRIS JAI CORTLAND
Bike Majini
TROY BELLINGHAUSEN

CREW
Line Producer
C.C. DANIEL CHEN
Assistant Director
MIKE WILSON
Story Consultants
MICHAEL G. COONEY
JOHNNY ELLSWORTH
Additional Fight Choreography
ILRAM CHOI
Director of Photography
TERUHISA YOSHIDA
Reference Camera Operators
VERNON KIFER
ERI MAGARA
HIROYUKI FUKUDA
MATT MOSHER
KOJI KOJIMA
Sound
BOB PACKO
JAY VERKAMP
Makeup
NADEGE SCHOENFELD
Set/Prop Coordinator
EIREN CHONG
Set Construction
TETSUYSA TOBINAI
CLUTCH KURAMOTO
Weapons and Military Tactical Advisor
ANTHONY NANAKORNPANOM
Assistant Tactical Advisor
CLAYTON VANSICKLE
Wire Master
STEVE UPTON
Utility Stunts
SURAWIT SAE KANG
Additional Fight Choreography/Wire Rigger
TSUYOSHI ABE
Director's Assistants
JOHNNY ELLSWORTH
KATIE RAUH

Production Assistants
JON HIGGINS
YU INOSE

in association with
VICON HOUSE OF MOVES

VP of Production
BRIAN RAUSCH
Executive Producer
SCOTT GAGAIN
Line Producer
GRETA ANDERSON
Post Production Manager
AMY CALCOTE
Head of Stage Production
SEAN STANEK
Stage Manager
ANDRE LOPEZ
Stage Capture Artists
ANDRE PETROSSIAN
TROY REYNOLDS
Motion Capture Animators
RYAN MCGEARY
TRICIA BARRETT
BRIAN MCKEE
ANDY REEVES
AARON LAMBERT
ROBERT BARDY
KARL DIAZ
Motion Capture Artists
JOSH HUTCHINS
JOSH AXNER
Lead QA Artist
SHAWN CROSBY
Database Analyst
COLLEEN CROSBY
Post Production Coordinator
JOEL KLING
Video Leads
NIKOLA DUPKANIC
BRENT MASON
Production Assistant
TOM LONGO
Production Assistants
KATIE GRAVETTE
HALLE LANE

-Chinematics CG Animation-
Produced by
Just Cause Productions, Inc.
in association with
Studio Nouveau, Inc.

Producers
TAKUYA SHIBATA
REUBEN LANGDON
Director
JIM SONZERO
Associate Producer
KUMIKO OGAWA
Assistant Director
MASANORI KOBAYASHI
2nd Unit Director
KEN OHARA
Production Coordinator
EIREN CHONG
Production Manager
ANRI YOSHIDA
JOKI KIM
HARUKA TOMODA
NATHAN SANTELL
Assistant Producer
C.C. DANIEL CHEN
Animation Supervisor
YOSUKE YAMASHITA
Technical Animation Supervisor
FRANK BONNIWELL
Lead Technical Director
GRAHAM CLARK
Digital D.P.
PABLO CHAVEZ
TERUHISA YOSHIDA
Animators
HOANG THAI MY NGUYEN
JOURDAN BIZIOU
JOEL FLETCHER
JOSH LABROT
TOBY HARUNO
JACOB PALMER
JACOB PATRICK
DAVID POLK
SCOTT SLATER
JOHN VELAZQUEZ
MICHELLE SWIFT
Editors
MASANORI KOBAYASHI
KEN OHARA
Assistant Editor
TAKUMI KOYAMA
Face Motion Capture Supervisor
VINCENT ARGENTINE
Facial Motion Capture Trackers
ADA CREEL
SCOTT FEIGEL
JEREMY FLORES-BAUTISTA
MATTHEW JENKINS
MICHAEL LE
JENNIFER ANAYA
General Artist
BRIAN BONNIWELL
Production Assistant
CHEN LIN

in association with
BAUHAUS ENTERTAINMENT Co.,Ltd

Lead Animator
NOBUYUKI TAKAHASHI
Animators
AKIRA SAKAWA
YUTAKA ISHIDA
KENTARO KATO
KAZUHIRO SUGANUMA
YOSUKE TAKAHASHI
HIROMICHI HIDAKA

Sound Technical Support
WATARU HACHISAKO
HIROAKI IGARASHI
Lead Manager
TETSUYA SHIBATA
Manager
MITSUHIKO TAKANO
Assistant Manager
SHINYA OKADA
Studio Manager
SETSUO YAMAMOTO
Special Thanks
YOSHITO KATO
SHINYA SAMESHIMA

-Orchestra-
Orchestra by
Sony Music Publising, Inc.

Music & Lyrics
KOTA SUZUKI (CAPCOM)
Additional Orchestral Music Written, Orchestrations and Conducted by
WATARU HOKOYAMA
Japanese-English Lyrics Translator
MIGUEL E. CORTI (CAPCOM)
Scoring Producer
TOMONOBU KIKUCHI (Sony Music Publising, Inc.)
TETSUYA SHIBATA (CAPCOM)

Score performed by
Hollywood Studio Symphony

VIOLINS
ROGER WILKIE CM
JULIE GIGANTE
JACKIE BRAND
TEREZA STANISLAV
SARAH THORNBLADE
ALYSSA PARK
CAROLINE CAMPBELL
KEVIN CONNOLLY
KATIA POPOV
TAMMY HATWAN
EUN MEE AHN
RACHEL ENGLANDER
SERENA McKINNEY
JOHNNY LEE
NEIL HAMMOND
PAUL HENNING
IRINA VOLOSHINA
ROBERTO CANI
MARC SAZER
AIMEE KRESTON
GRACE OH
NATALIE LEGGETT
DIMITRIE LEIVICI
KEN YERKE
RAFAEL RISHIK
DARIUS CAMPO
MARINA MANUKIAN
NINA EVTUHOV
SHALINI VIJAYAN
SARAH PARKINS
ISHANI BHOOLA
SONGA LEE
VIOLAS
BRIAN DEMBOW
VICTORIA MISKOLCZY
DAVID WALTHER
MARLOW FISHER
KAREN VAN SANT
DARRIN McCANN
ROLAND KATO
MATT FUNES
THOMAS DIENER
ANDREW DUCKLES
ROBERT BROPHY
KEITH GREENE
STEVE GORDON
JENNIE HANSEN
RICK GERDING
PIOTR JANDULA
CELLI
STEVE ERDODY
ANDREW SHULMAN
JEN KUHN
VANESSA FREEBAIRN-SMITH
PAUL COHEN
DAVID SPELTZ
DENNIS KARMAZYN
ERIKA DUKE
CECILIA TSAN
ARMEN KSAJIKIAN
TIM LANDAUER
PAULA HOCHHALTER
CHRIS ERMACOFF
TINA SOULE
BASS
NICO ABONDOLO
ED MEARES
DREW DEMBOWSKI
STEPHEN DRESS
BRUCE MORGANTHALER
SUE RANNEY
CHRIS KOLLGAARD
DAVID PARMETER
FLUTES
JIM WALKER ALT
DAVE SHOSTAC
HEATHER CLARK
OBOES
LESLIE REED
BARBARA NORTHCUTT
JONATHON DAVIS
CLARINETS
DON FOSTER
GARY BOVYER
RALPH WILLIAMS
BASSOONS
ROSE CORRIGAN
PETER MANDELL
KEN MUNDAY

HORNS
JAMES THATCHER
BRIAN O'CONNOR
RICK TODD
DAVID DUKE
STEVE BECKNELL
PAUL KLINTWORTH
TRUMPETS
MALCOLM McNAB
DAVE WASHBURN
ROB FREAR
TROMBONES
BILL BOOTH 1ST
ANDY MALLOY
ALEX ILES
BILL REICHENBACH
TUBA
DOUG TORNQUIST
PERCUSSION
ALAN ESTES
MIKE FISHER
WADE CULBREATHE
CHESTER ENGLANDER
TIMP
DON WILLIAMS
HARP
JOANN TUROVSKY
PIANO
RANDY KERBER
VOCAL
OULIMATA NIANG

-ORCHESTRAL SCORES-
"Pray" -Theme Song-
"An Emergency" -Uroboros,Uroboros Mkono Battle-
"A Big Despair" -Uroboros Aheri Battle-
"Wind of Madness" -Wesker Battle-
"Deep Ambition" -Wesker Final Battle-
"Plan of Uroboros"

CREW
Proof Reader
PAUL HENNING
Orchestra Contractors
SANDY DE CRESCENT
PETER ROTTER
Associate Contractor
SANDRA KIPP
Score Recorded and Mixed by
SHAWN MURPHY
Score Recordist
TIMOTHY LAUBER
Booth
ROBERT LITTON

Score Recorded and Mixed at
Newman Scoring Stage at 20th Century Fox

Scoring Editor
ERIK SWANSON
Technical Engineer
DENIS ST. AMAND
Floor Assistant
TOM STEEL
FRANCESCO PERLANGELI
Vocal Recording Director
ERIC GORFAIN
Recorded at
Little Box
Music Contract Coordination
MICHIHIRO SHIBATA
NATSUKO MUKAI
Theme Song Remixed by
KAZUYA TAKIMOTO (CAPCOM)
Special Thanks
NORITOSHI AOYAGI
PETER ROTTER
STEVE DRESS
HENRI O'CONNOR

-Sound Effects (Creatures)-
Sound Design by
Soundelux Design Music Group
Supervising Sound Designer
ALAN RANKIN
Project Manager
SHANNON POTTER
Sound Design
CLINT RICHARDSON
NANCY MACLEOD
ANN SCIBELI
MARK CAMPERELL
Foley Artists
JEFFREY WILHOIT
JIMMY MORIANA
Foley Mixer
NERSES GEZALYAN
Asset Coordinators
PATRICK GINN
CHARLES GONDAK
ELIOT CONNERS
ALEX JOHNSON

-Sound Effects (Cinematics)-
Provided by
Bitztream
Sound Designer
SHOJIRO NAKAOKA

-Additional Sound Effects-
Provided by
design wave
Sound Designer
ATSUSHI MORI

-Gun Shooting Sound Recording-
Produced by
Just Cause Productions,Inc

Sound Producer
TETSUYA SHIBATA (CAPCOM)
Sound Designer
HIDEAKI UTSUMI (CAPCOM)
Gun Handler
BRIAN "DOC" MAYNARD

Weapon Coordinator
QUAY TERRY
Sound Recordist
CHARLES MAYNES
Armory Manager
LARRY ZANOFF
Range Owner/Safety Officer
ROBERT O MAUPIN
Medic
DAVID FALICKI
Producer
TAKUYA SHIBATA
Production Manager
EIREN CHONG
Camera
KEN OHARA
REUBEN LANGDON

-Localization-
Lead and English Translator
MIGUEL E. CORTI
English Translator
ERIC BAILEY
Lead Editor
BRANDON GAY
English Editor
ANDREW ALFONSO
French Editor
LUDOVIC CHARROUX
German Editor
FLORIAN SEIDEL
Italian Editor
GIANLUIGI RICCIO
Spanish Editor
ENRIC SARRADO
Manager
PETER FABIANO
Coordinator
KAORI FUNAKOSHI
European Translation
SDL PLC

-Logo Animation-
Created by
yU+co.

Creative Director
GARSON YU
Art Director/Designer
ETSUKO UJI
Executive Producer
CAROL WONG
Producer
KATIE RAUH
2D Animator
GARY GARZA
3D Animators
TIZU TIGRAN TAROUMIAN
KEVIN WILLIAMS
POTA TSENG

-3D Facial Scanning-
System Support by
Links DigiWorks

CAST
Sheva Alomar
MICHELLE VAN DER WATER
Albert Wesker
CASS ASHER
Josh Stone
DAVID RANDOLPH
Excella Gionne
NINA FEHREN
Ricardo Irving
ALLAN GROVES
Ozwell E. Spencer
STEVE IRISH

CREW
Producers
TAKASHI FUKUMOTO
HISASHI NAKANO
3D Head Scanning Supervisor
Mike Humphreys
Los Angeles Coordinator
BOB McGINNESS (TLK2BOB Productions)
Burbank Stage Rental
Chiodo Bros. Productions

-Behind The Scenes-
Produced by
Just Cause Productions, Inc.

Producer
TAKUYA SHIBATA
Director
MAKOTO SASAKI
Camera
CATHERINE WU
TAKUMI KOYAMA
EIREN CHONG
Editor
SHIGERU UEDA

-Publicity Artwork-
Lead Designer
YASUYUKI TAKAGI
Designer
TATSUYA OGAWA

-Promotion Support-
Promotion Coordinators
MICHIYO AOKI
MIHO SUZUKI
Video Editing Supervisor
TETSUTO KOYAMA
Video Editors
YOSHIHIRO KURA
YUKIKO SASAKI
SHUJI TAKAGI

-Quality Assurance-
QA Manager
KENJI MIYANISHI
Lead Tester
TOSHIKAZU MORITA
Assistant Lead Testers
MITSUTOSHI KURAHASHI
TOSHIO TERAI

Senior Testers
KOZUE AKAMATSU
SHINSUKE OHTA
MAKI FUJITA
SEISHI KAWASAKI
FUMIO TAKEBAYASHI
YOSHIKO YABASHI
JUN SAKAUE
TOMOKO OHNISHI
DAISUKE MURAYAMA
MIKI NISHIGUCHI
MAYUMI HONDA

Testers
SYOJI ARAKI
HIDEKI TANAKA
NAOKO IBUKI
TAKANORI FUJISAWA
TAKAHIRO HARUKI
YASUO UEDA
NOBUYUKI TANAKA
SHIROU HIWATASHI
KAZUSHIGE HUNADA
TETSU USHIJIMA
YASUMASA URANO
YOSHITAKA TANIMOTO
HATSUMI TAKAKUMA
KANAE MITSUI
YASUYUKI ARAKAWA
TAKAYUKI KOJIMA
TEPPEI SHIMODE
SAYOKO TACHI
SHINYA FUKISO
KIYOTAKA MATSUI
WATARU MORI
YOSHINORI MURAKAMI
AYUMI AKUTAGAWA
YOHKO ARIMA
MASAHIRO KAWABATA
TAKAYO SAKAMOTO
TAKUYA SHIRASAWA
YUUKI TAKIMOTO
MAKI TSUDA
MAYUMI NAKAGAWA
TAKASHI FUJIWARA
SAORI INADA
HIROYUKI OGAWA
AKIHIRO KAKUTANI
HIROKI KANEKO
YURIE KAWAKAMI
YOSHIKO KAWAGUCHI
NAOKI KAWACHI
SAYAKA KIBINO
HIROYUKI SATAKE
KOUDOU TAIRA
RYOUSUKE NAKAYAMA
KOJI HARADA
YOUKO HARADA
AKINOBU MOTOSHIMA
TAKEO MORIMOTO
YUKI IKEDA
KOUJI TADUKE
HIROAKI NAKADUKA
HIROMASA YAMAMOTO

QA Fine-Tuning
TAKAHIRO TOKUDA
TAKESHI NISHIMOTO
FUMIO YAMAUCHI
MASAAKI TAKAHARA

-Special Thanks-
TAKASHI ASANO
DAVID CRISLIP
JASON CRISLIP
MASAKAZU HASHIDA
KOICHI INOUE
KIYOSHI MATSUBARA
JOE NJANGIRU
MOTOKI OKUYAMA
MASARU SHIMAMURA
SHUNSUKE SHIRAKI
SATOSHI TAJIMA
KIICHIRO URATA
YUKO YASUDA

T601
TOKYO MARUI
PHANTOM
ASKA SEWING
VOLK TACTICAL GEAR
Havok

バイオハザード5　公式設定資料集

STAFF

Editing & Publishing　株式会社カプコン
Editor　佐藤 啓二
Coordinator　小林 常二
北裏 裕章
Product Manager　大野 哲也

Editing　有限会社カリタジアン
Writing　高橋 誠
Design & DTP　荒川 実（アトリエ・アンパサンド）
有限会社カリタジアン
Cover Design　荒川 実（アトリエ・アンパサンド）

Producer Interview　竹内 潤
川田 将央
Comment　安保 康弘（ディレクター）
堀 嘉純（アートプロダクション リードデザイナー）
福井 誠（キャラクターモデリング リードモデラー）
山形 陽介（キャラクターモデリング）
高松 聡（キャラクターモデリング）
松下 禄範（クリーチャーデザイン）
下田 靖子（背景デザイン）
平林 良章（シネマティクス スーパーバイザー）

Production Coordinator　竹中 司
相良 祐助
青木 美智代
小豆畑 麻里

Supervision　株式会社カプコン
『バイオハザード5』開発チーム
品質管理チーム

発行日　2009年 5月25日　初版

発行人　辻本 春弘
編集人　中村 寛文
発行所　株式会社カプコン
〒540-0037　大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3
販売元　株式会社カプコン
〒163-0425　東京都新宿区西新宿2-1-1 新宿三井ビル
Tel.03-3340-0720　Fax.03-3340-0818（ともに受注専用）
印刷所　凸版印刷株式会社

定価はカバーに表示してあります。
落丁･乱丁本は、お手数ですが下記ユーザーサポートセンターまでお問い合わせください。

株式会社カプコン　ユーザーサポートセンター
Tel.06-6946-3099　9:00〜12:00　13:00〜17:30（土日祝日を除く）

株式会社カプコン　URL　http://www.capcom.co.jp/
カプコン オフィシャルブックス　URL　http://books.capcom.co.jp/

ISBN　978-4-86233-222-6

Printed in JAPAN